

HÁTTÉRSZTORI: ROMÁNOK AZ ŰRBEN! MEGSZÓLALNAK A FEJLESZTŐK – NEM KISPÁLYA!

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMESTAR.HU

# GameStar

DUPLA

## DVD

TELJES JÁTÉK  
KILL SWITCH

+ MAGYARÍTÁS



EXTRA  
WORLD OF  
WARCRAFT  
14 NAP INGYEN  
PRÓBAVERZIÓ

RÁADÁS TELJES JÁTÉK: STOLEN (2006/06)

### 2 ÓRÁNYI GSTV

S.T.A.L.K.E.R. EXKLUZÍV,  
HALF-LIFE TÖRTÉNELEM,  
DIGITAL REALITY VIZIT,  
PLUSZ 15 TÖVÁBBI VIDEO

RÁADÁS GSTV: 2 ÓRÁS  
E3 2006 EXTRAVAGANZA (2006/06)

### JÁTÉKDEMÓK

PREY, VERDÁK,  
MICRO MACHINES V4,  
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE,  
SENSIBLE SOCCER 2006

# NEED FOR SPEED CARBON

AZ EA VÉGRE JÁTÉKOT FEJLESZTI!



1896 Ft  
2006/7

IDG  
HUNGARY

ÚJRA  
MELLÉKELVE  
A 2006. JÚNIUSI  
E3 DVD

## PREY



FEJE TETEJÉRE ÁLLÍTOTTA  
A JÁTÉKVILÁGOT

FÓKUSZTESZT + DEMÓ + GSTV

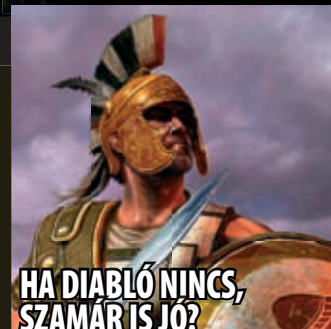
## HALF LIFE 2 EPISODE ONE



ALYX CSODAORSZÁGBAN

NAGYTESZT + GSTV + EP2 VIDEÓ

## TITAN QUEST



HA DIABLÓ NINCSE,  
SZAMÁR IS JÓ?

NAGYTESZT + GSTV

TÖVÁBBI JÁTÉKOK: CALL OF JUAREZ, ARMED ASSAULT, EUROPA UNIVERSALIS 3, OUTRUN 2006, RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR, THE SECRET OF DA VINCI, GLORY OF THE ROMAN EMPIRE, VERDÁK, THE MOVIES: STUNTS...

MÉLYVÍZ: AMD-INTEL GAMER-KONFIGURÁCIÓ TESZT HÁROM ÁRKATEGÓRIÁBAN, ATHLON 64 ÉS NFORCE 5 BEMUTATÓ, MODDING HÁZTESZT, TOP 15 FIREFOX KIEGÉSZÍTÉS



9 177178 719020 9 06007



Tengernyi SONY VAIO asztali PC  
és notebook 0 Ft kezdőrészlettel!

ACOMP  
Számíthat ránk.

# Mindjárt bepisilek!!!

- Csajok, ez röhej! Megveszik a sok ronda, buta számítógépet,  
pedig az ACOMP-tól ugyanannyiért kapnának  
egy fullos SONY VAIO-t!
- De kik ezeek?! :-)
- Ráadásul 0 Ft kezdőrészlettel már ma hazavihetnék...
- Hagyd abba, mindjárt bepisilek a nevetéstől!

0 Ft indulóval!

 BUDAPEST BANK THM: 24.41%

Asztali PC:

89,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

Notebook:

159,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

VAIO

©2006 ACOMP Kft. A felületes árak nettó árak, az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árak változtatásának fenntartjuk!

ACOMP PÓLUS CENTER  
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel.:/Fax: 419-4091, 419-4092  
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST  
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.  
Tel.:/Fax: 339-5647, 339-5648  
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szo-V: Zárva

Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
Gericom termék honlapunk: [www.gericom.hu](http://www.gericom.hu)  
Sony honlapunk: [www.sonynotebook.hu](http://www.sonynotebook.hu)

  
Az ACOMP Kft  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója



# TARTALOM

# 07



26

„A pathfinder például segít nekünk az éppen aktuális versenyek alatt megtalálni a rövidebb utakat, a levágásokat. Őt mondjuk előbb-utóbb mellőzhetjük, de ehhez meg kell ismernünk a várost.”

## GYORSKERESŐ

BLITZKRIEG	B	81
ARMED ASSAULT	E	46
BELTION: BEYOND RITUAL	H	16
BODE MILLER ALPINE SKIING	B	91
CALL OF JUAREZ	E	44
CARS	B	84
COFFEE BREAK	B	81
DARKSTAR ONE	H	15
DIVER: DEEP WATER ADVENTURES	H	19
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLDS	H	19
EL MATADOR	BT	32
EUROPA UNIVERSALIS 3	E	47
FIELD OPS	UI	24
FIRE DEPARTMENT 3	B	91
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE	B	82
GTI RACING	B	90
HALF LIFE 2: EPISODE 1	B	66
HANNIBAL: VENGEANCE OF CARTHAGO	H	21
HEART OF ETERNITY	H	12
NFS: CARBON	E	26
OUTRUN 2006	B	72
PERIMETER: EMPEROR'S TESTAMENT	H	20
PREY	B	50
RESERVOIR DOGS	H	18
RISE AND FALL	B	76
ROMANII IN SPATIU	E	30
SENSIBLE SOCCER	B	86
SHIP SIMULATOR 2006	B	88
SILENT HEROES	H	16
THE MOVIES: STUNTS	B	92
THE SECRET OF DA VINCI	B	78
THE SHIP	H	14
TITAN QUEST	B	60
TWO WORLD	E	36
WAR FRONT: TURNING POINT	UI	25



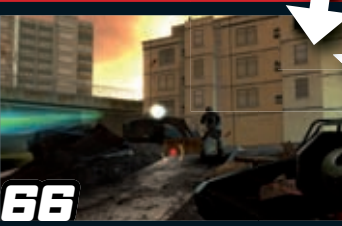
9

„Azeroth meseszerű világa nem véletlenül ejtett rabul ennyi embert világszerte. A Blizzard egyébként is addiktív játékaikról ismert, ám a WoW-val mindeddigi alkotását fölülmúlta...”



60

„Csakúgy, mint a nagy elődben, ismét nagyjából Kína lakosságával megegyező számú szörnyeteket kell széthentelnünk a legváltozatosabb fegyverekkel és mágijával. Akik imádták a Diablókat...”



66

„És indul a móka-kacagás, eleinte kicsit kiszolgáltatottak vagyunk, mivel mindössze a gravity gunnal bohóckodhatunk -jónéhány ehhez kapcsolódó fizikai puzzle-re lehet számítani. Ám kicsit később...”



50

Az akció természetesen integrálódik ezekhez a furcsa helyzetekhez és ránk támadó idegenek néha a „plafonon” lógva, oldalra dőlve, vagy egész furcsa pozíciókban tüzelnek ránk.”



T: Tipp C: Cheat B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes Bt: Bétateszt U: Új információ E: Először Ekt: Először Ekt: Először



# HOLNA PÍPÖL!



## Javítottunk!

Egy kellemetlen technikai hibából kifolyólag bizonyos meghajtottokban nem olvasható a GameStar Magazin júniusi számának Dupla DVD mellékelete. A gyár időközben rájött a hibára és orvosolta azt. Mivel a számításaink szerint érintett többszáz olvasó közül nem mindenki tudná lemezét kicseréltetni a terjesztési osztályunkon, a júliusi lapszám minden egyes példányába becsomagoltuk a júniusi szám mellékletét is, így akinek problémája volt vele, biztosan hozzájut a most már száz százalékosan működő változathoz. Az, aki valamilyen oknál fogva nem vásárolta meg jelen lapszámot, de hibás volt a lemeze, mostantól újfent visszaküldheti hozzánk a korongot - postafordultával küldjük a tökéletes változatot. Kérünk mindenkit, hogy ha tud ilyen emberről környezetében, tájékoztassa a lehetőségről! Köszönjük! Minden érintett olvasónktól újfent elnézést kérünk - úgy látszik, az ördög tényleg nem alszik. Mindent megteszünk, hogy a jövőben ne fordulhasson elő ilyen incidens. A kérdőív alapján (melyet rengetegen visszaküldtetek - köszönjük, de tényleg!) megújítottuk a lapot, frissítettünk kinézetén és tartalmán egyaránt. A munka persze sosem áll meg, de a további alakításokig várjuk a kommenteket és a hozzászólásokat a mostani változásokhoz.

Ha emlékeztek, a múlt hónapban elmerengtünk azon, hogy valós eltérések híján egyféle GS-re térünk át - a választás végül nyilvánvaló módon a Dupla DVD-sre esett. Haladni kell a korrall, a demók mérete is ezt követeli meg, visszafelé fejlődni meg egyébként is felesleges. Ár szempontjából nincs változás (egyelőre), de ha lesz is, az csak lefelé fog módosulni, ezt megígérhetem. Egyelőre tehát bye-bye kék GS (egy időre legalábbis, de erről részleteket még nem árulhatok el).

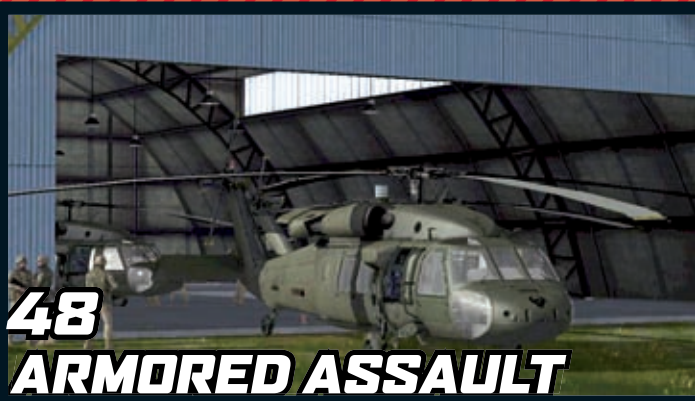
Úgy éreztük, hogy ha már a World of Warcraftot mellékeljük az újsághoz, kihasználjuk annak legnagyobb előnyét, a társas kapcsolatokat. Ezért ha velünk és a többi olvasóval szeretnél játszani, akkor ennek részleteiről a 132. oldalon olvashatsz. Ha pedig élőben szeretnél velünk találkozni, akkor jelentkezz az olvasói bétatesztre, vagy a GS Táborba.

A múlt hónapban nagy sikert aratott a két órás GSTV, ezért ezt a „nem gyenge” felhozatalt ebben a hónapban is megismételjük. Ne csak olvass, hanem nézz is (vagy micsoda).

Mélységes tisztelettel,  
Boe / GameStar Team



## 44 CALL OF JUAREZ



## 48 ARMORED ASSAULT

### ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

#### DVD TARTALOM 6

EZEN A KÉT OLDALON RÉSZLETES KIVONATÁT TALÁLOD AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZEK (CD ÉS DVD IS) TARTALMÁNAK

#### ARÉNA 128

AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE- JAVÁT TALÁLOD ITT. CSAK A LEGJOBBAK A TÖBBEZRES LEVÉLFORGALOMBÓL

#### TIPPEK 94

A TIPPEK ROVATBAN A LEGFRISSEBB TESZTELT JÁTÉKOKHOZ TALÁLSZ ÚTMUTATÓKAT JELENTŐSÉGŰKHOZ MÉRT TERJEDELEMBEN.

#### DVD BORÍTÓ 133

AMENNYIBEN A TELJES JÁTÉKOT TARTALMAZÓ KORONGOT SAJÁT TÖKBAN TARTANÁD, ITT AZ EREDETI BORÍTÓ HOZZÁ

### BEMELEGÍTÉS

DVD-TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK: KILL SWITCH, WORLD OF WARCRAFT	8
ELSŐ LÁTÁSRA: MADE MAN	10

### ÚJDONSÁGOK

HÍREK	12
ÚJ INFÓK	24
NFS: CARBON	26
ROMANII IN SPATIU	30
OLVASÓI BÉTATESZT:	
EL MATADOR	32
TWO WORLD	36
AZ ÉLET CSÁSZÁRA	38
DIGITAL REALITY LÁTOGATÁS	39
A NYÚLON TÚL	42
CALL OF JUAREZ	44
ARMED ASSAULT	46
EUROPA UNIVERSALIS 3	47

### JÁTÉKBEMUTATÓK

FÓKUSZ: PREY	50
TITAN QUEST	60
HALF LIFE 2: EPISODE 1	66
OUTRUN 2006	72
RISE AND FALL:	
CIVILIZATIONS AT WAR	76
THE SECRET OF DA VINCI	78
COFFEE BREAK	81
BLITZKRIEG: MISSION KURSK	81
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE	82
CARS	84
SENSIBLE SOCCER	86
SHIP SIMULATOR 2006	88
GTI RACING	90
BODE MILLER ALPINE SKIING	91
FIRE DEPARTMENT 3	91
THE MOVIES: STUNTS	92

### TIPPEK

VEGYES TIPPEK, CHEATEK	94
HŐSÖK TERE	95
PREY	96

TITAN QUEST	98
WORLD OF WARCRAFT	102
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE	104
KV SZOFTVER	106

### MÉLYVÍZ

HÍREK	108
MOBIL HÍREK	110
JÖVŐNÉZŐ	112
PIACTÉR	114
KONFIGURÁCIÓ TESZT	116
ATHLON 64 ÉS NFORCE 5	120
MODDING HÁZTESZT	122
TOP 15 FIREFOX KIEGÉSZÍTÉS	124
KV HARDVER	125

### MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

MÁSVILÁG	126
ARÉNA	128
WOW EXTRAVAGANZA	132
DVD BORÍTÓ	133
KÖVVSZÁM TARTALMÁBÓL	134



# DVD TARTALOM

## NEW!

## JÁTÉK DEMÓ

### PREY

KIADÓ: TAKE2  
MÉRET 459MB

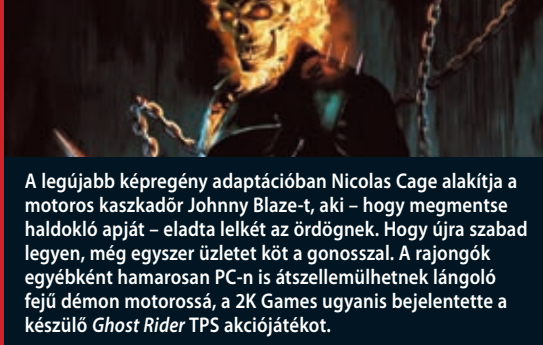


Megérkezett hát a Prey, melyre gyakorlatilag már 10 éve várunk. Azon kívül, hogy átnyálazhatjátok ehavi fókuszunkat, megnézhetitek a GSTV-ben szereplő kiemelt Prey összeállítást, még ráadásul ki is próbálhatjátok futás közben. A demó hossza igen tekintélyes, körülbelül egy órányi játékot kínál, ráadásul multizhatunk is vele.

### HÓNAP VIDEÓJA NFS: CARBON



### MOZI GHOST RIDER



A legújabb képregény adaptációban Nicolas Cage alakítja a motoros kaszkadőr Johnny Blaze-t, aki – hogy megmentsen haldokló apját – eladta lelkét az ördögnek. Hogy újra szabad legyen, még egyszer üzletet köt a gonosszal. A rajongók egyébként hamarosan PC-n is átszellemülhetnek lángoló fejű démon motorossá, a 2K Games ugyanis bejelentette a készülő Ghost Rider TPS akciójátékot.

### TOVÁBBI DEMÓK

CARS  
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE  
MICRO MACHINES V4  
SENSIBLE SOCCER 2006

### TOVÁBBI VIDEÓK

ARCH LORD  
BATTLEFIELD 2:  
ARMORED FURY  
BATTLEFIELD 2142  
BET ON SOLDIER:  
BLOOD OF SAHARA  
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO  
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC  
DAWN OF WAR -  
DARK CRUSADE  
HERO ONLINE  
MAELSTORM  
NHL 07

### MÉLYVÍZ

ATI CATALYST V6.6  
NVIDIA NFORCE V91.31  
DIRECTX V9.0  
DIVX V6.1  
XVID V2.2  
INTERNET EXPLORER 7  
NOD 32  
NORTON ANTIVÍRUS

### FELIRATOZOTT MOZI ELŐZETESEK

ACCEPTED  
PULSE  
RATTATOUILLE  
THE NAMESAKE  
THE NIGHT LISTENER  
THE WICKER MAN

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Több okból is örömteli pillanat részesei lehettek, egyrészt végre itt a nyár és van idő játszani, másrészt rengeteg extra tartalmat sikerült a júliusi korongra varázsolnunk, harmadrészt már csak "párat kell eludni" a GS táborig. Én már nagyon várom! Ráadásul a mostani melléklet azért is rendhagyó, mert már egységesen minden GS mellé dupla DVD-t csomagolunk. Gyorsan el is mondanám, hogy miből élünk. Van itt nekünk rögtön egy pörgős akciójátékunk, mely a *kill.switch* névre hallgat és külön érdekessége, hogy a magyaritás csak nekünk készült hozzá. Aki átverekedte magát a terroristák sűrűjén, annak ajánlanánk a World of Warcraft 14 napos próba változatát (igen, jól hallottatok) melyet exkluzív módon, Magyarországon csak nálunk kaphattok meg. Telepíteni a főkönyvtárban található "install.exe"-vel tudjátok! Minden DVD token egyéni kódot találtak a játékhoz, mely a telepítéshez szükséges. Emellett olyan demók kaptak helyet, mint *Prey*, *Glory of the Roman Empire*, hogy csak a legjobbakat említsem. Végezetül gyorsan még idepréselem, hogy a GS TV ismét szenzációs tartalommal jelentkezik, soha nem látott mennyiségű kommentár, extra, preview, review került fel a korongra. Jó szórakozást hozzá!

## FREE

Teljes verziós  
NOD32 Antivírus  
ajándékba

A regisztrációhoz szükséges havi kód:

## GSX22DKA



[www.nod32.hu/gamestar](http://www.nod32.hu/gamestar)

## INDÍTÁS

A lemez behelyezése után a *World of Warcraft* telepítő menüje indul el automatikusan. A DVD melléklet kezelőfelületét bármely állománykezelő programmal (pl. Windows Intéző, Total Commander) el lehet indítani a főkönyvtárban található *index.htm* nevű állománnyal. Ehavi teljes játékunk telepítéséhez a *killswitch* könyvtárban található „install.exe” fájl kell elindítani. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva.



ONLY!

ISMÉT 2 ÓRÁNYI GSTV A DVD-NI

TOVÁBBI  
POPUP VIDEÓK

DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

DISCIPLES III

PIRATES OF THE  
CARIBBEAN ONLINETOVÁBBI  
PREVIEW VIDEÓK

CAESAR IV

CALL OF JUAREZ

EL MATADOR

SETTLERS 2

TOVÁBBI VIDEÓ  
BEMUTATÓK

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

GTI RACING

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

SENSIBLE SOCCER 2006

TITAN QUEST

## POPUP



## COMPANY OF HEROES

Az előző hónapban debütált popup videóik igen nagy sikert arattak. Ezúttal összesen négy játékot mutatunk be ilyen feliratozott formában Nektek, melyből az egyik a Company of Heroes. A THQ második világháborúban játszódó RTS-ét ingame csodálhatják meg a stratégia kedvelők.

## PREVIEW



## S.T.A.L.K.E.R.

Ismét új fűcserrel gazdagodott a GSTV! Mostantól nem csak videó bemutatókat, hanem a preview menüpont alatt játék előzeteseket is nézhetnek. Az előzeteseket továbbra is ketten kommentáljuk. Kiemelten foglalkozunk a készülő S.T.A.L.K.E.R.-rel, melyről ZeroCool és Gyu beszélgetnek egy frissen felbukkanó videó apropójából.

## EXTRA



## HALF-LIFE TÖRTÉNELEM

Sokunk kedvence a Half-Life, így a most kijött Episode One kapcsán úgy döntöttünk, csinálunk egy kis extra összefoglalást a sorozatról. A 17 perces Half-Life történelmünkben a GS szerkesztők mesélnek az egyes részekről, hozzájuk fűződő élményekről, tapasztalatokról. Végigkísérjük a játék '99-től induló pályafutását napjainkig.

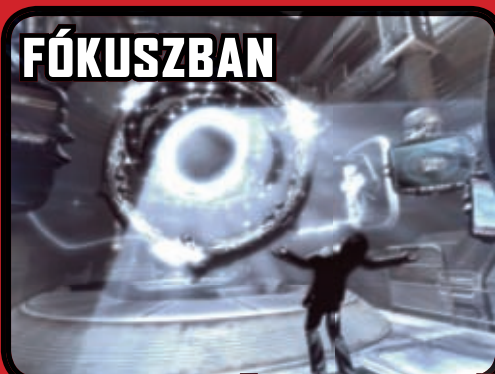
## EXTRA

DIGITAL REALITY  
LÁTOGATÁS 30 PERCBEN

## Exkluzív kulisszatitkok első kézből

Ellátogattunk Magyarországon legnagyobb múltra visszatekintő játékfejlesztő csapatához, a Digital Reality-hez, ahol bemutatták nekünk két, fejlesztés alatt álló projektjüket. Hogy ne csak magazinunk hasábjairól értesüljünk a War Front és a Field Ops készülő játékokról, kivevnyeltük az egész GSTV stábot és forgattunk Nektek egy jó fél órás műsort. Az adásban több mini interjút is láthattok, melyek a játékkészítés kulisszái mögé engednek betekintést. A mellékleten ráadásul plusz képanyag is fellelhető a Plusz menüpont alatt.

## FÓKUSZBAN



## PREY VIDEÓ BEMUTATÓ

Call

HA PROBLÉMÁD VAN A  
LEMEZZEL

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtókat (DirectX, graf.kártya), és/vagy próbáld ki egy ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy meghajtód nem olvassa azonnal írj a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a

06-1-577-4301-es számot.





# KILL.SWITCH

EXTRA ▶ MAGYARÍTÁS DVD-N



# TELJES

**Az előző havi szavazáson a megtisztelő ezüstérmét nyerte el a kill.switch, így ez lett következő teljes játékunk. Gyengébb idegzetűek hátráljanak, a többiek ismerkedjenek meg Bishoppal, akinek sosem okozott gondot a gyilkolás. . .**

**A**jó katona mindig oda megy, ahova mondják, és azt csinálja, amit parancsolnak neki, nem kérdez, csak gyilkol. A tökéletes katona ezen felül még halhatatlan is – szerencsére a mi Bishoppunk nem tökéletes katona, nincsen semmiféle isteni ereje, ráadásul egyáltalán nem is halhatatlan. Így a rosszfiúk elintézése egyáltalán nem hasonlít a nyári piknikezésre. Egyrészt mert mindig többen vannak, így állandóan résen kell lennünk, mikor tűnik fel valaki a látómezőnkön – de főképp azon kívül –, másrészt pedig egy fia szendvics sincs a játékban amit megszólíthatnánk, nem is beszélve a fonott kosárkárol. De akad itt más!

## IIPIAPACS, NYERTEM!

Mi valóban nem vagyunk golyóállóak, de szerencsére a betonfal az. Nem is beszélve az acélládákról, illetve az egyéb te-reptárgyakról, amikből rengeteg van a pályán. Ezek mögé bármikor be tudunk bújni, elkerülve a felénk záporozó golyók hadát. A legjobb, hogy nem csak fedezékbe bújunk, aztán csak úgy eljövünk onnan, hanem teljesen életszerűen használhatjuk azt a falat. Eloldalazhatunk a szélére, és pillanatokra kihajolva sorozhatjuk meg az ellenfelet, vagy éppen fölé hajolva löhetjük szét a terroristákat. Kevésbé jó, de ugyanakkor járható út az is, hogy a buksinkat egyáltalán nem dugjuk ki a fedezékből, csupán a fegyverünket. Ekkor hiába is próbálunk meg bármennyire pontosan célozni, azon kívül hogy a környezetet ementáli sajtá lyuggatjuk, mást nem nagyon érünk el vele (esetleg pszichikai terrort...). Persze, ilyenkor is eltrafálhatjuk az ellenfelet, hiszen gyakorlatilag vaktában lövöldözünk, de kicsi rá az esély. Természetesen a gép

sem nézi tétlenül, amint mi a biztonságos helyünkről szétlőjük a virtuális hátsókat, inkább nekilát taktikázni. Esetleg hív még embereket, és lerohan minket, vagy ha lehetőséges, akkor megpróbál megkerülni minket (persze csak úgy, hogy mi ne lássuk), netán ő is fedezékbe vonul, és lesi, mikor is akarjuk abbahagyni a bújócskát.

## REPÜL A KRUMPLI...

Még az is előfordulhat, hogy az ellenfélnek nincs kedve velünk játszani, és egyszerűen dob nekünk egy gránátot. Ilyenkor aztán fussunk, amíg csak látunk, hiszen ezek a krumplik elég nagyot szólnak ahhoz, hogy pár méteres körzetben mindenkit eltegyenek láb alól. Akik nincsenek benne a hatósugarában, de közel vannak hozzá, azoknak csöngeni fog a fülük a nagy robbanástól. Szerencsére mi is dobhatunk ilyesfajta szeretetsomogokat, például fénygránátot. Amikor az ellenfél véletlenül belenéz a robbanásába, akkor némelyik terrorista elkezd ordibálni, mások össze-vissza rohagnak, szóval teljesen valóságzerűen viselkednek. Ilyenkor kihasználva az alkalmat jól megszorhatjuk őket golyóval, de arra figyeljünk, ne-hogy túl korán hagyjuk el a fedezékünket és mi is áldozataivá váljunk a saját gránátunknak. Amennyiben nincs kedvünk ilyen alantas, dobálózós taktikákhoz folyamodni, nyugodtan rohanhatunk előre, ameddig csak bírjuk életerővel és munióival (no meg ellenféllel). A kill.switch igazi, egész estét betöltő önfeledt hentelet, feszültség levezetést illetve csipetnyi taktikázást nyújt mindenkinek, aki szereti az ilyesmit. Aki pedig nem... nos, olyan ember nem nagyon van.

## TIPPEK

### 1 DUPLAMÓKA

Amikor gránátot dobsz, dobj rögtön kettőt! Az ellenfelek egy esetén sikeresen elfutnak, ám két bogyó elől már nem tudnak elmenekülni. Ha mégsem sikerül letarolni mindenkit, amint felrobbant a gránát azonnal fuss be és arasd le a túlélőket.

### 2 VISSZAVONULÁS

Néha megéri visszafutni a sarokig, és bevárni az agresszívebb ellenfeleket. Persze nem mindenki fog odajönni, de egy-két terroristát azért foghatunk ezzel a csalival.

### 3 CÉLZÁS, DE MINEK?

Nagyon szép és jó, hogy rá tudunk zoomolni szinte minden fegyverrel, csak szinte teljesen felesleges. Az ellenfeleket könnyedén le tudjuk löni normális célkereszttel, hiszen az amint célpont fölé ér, átvált pirosra.

**Magyarországon egyedüliként kaptunk engedélyt a Blizzardtól, hogy MMO-jának két hetes, kipróbálható verzióját feltegyük mellékletünkre, nem kevés töltőgéptől megkímélve az érdeklődőket. Próbáld ki a játékot, mellyel több, mint hatmillióan játszanak!**

**A**zeroth meseszerű világa nem véletlenül ejtett rabul ennyi embert világszerte. A Blizzard egyébként is addiktív játékaikról ismert, ám a WoW-val mindeddigi alkotását fölülmúlta: a játék monumentális, folyamatosan bővülő, változó világa évekre képes rabul ejteni a játékosokat. Óvatosan tehát a kipróbálható verzióval, ha nem vigyázol, menthetetlenül beleszeretsz Te is...

## EGY VILÁG MIND FELETT

Azeroth világába a Warcraft III: The Frozen Throne eseményeit követő években csöppen a játékos. Az emberek és az orkok szövetsége felbomlott, a szembenálló felek elhidegültek egymástól, sőt néhanapján egymás torkának is esnek. A nyolc választható faj mindegyikének megvan a maga esszenciális szerepe az épp folyó eseményekben, saját jellemzőkkel és képességekkel bírnak. Ugyanez igaz a választható karakterosztályokra is: a harcosok a legkeményebb arcok, a papok a legkeresettebb gyógyítók, a tolvajok és a vadászok hihetetlen sebést osztanak a mágusokkal és a warlockokkal karöltve – a druidák, a sámánok és a paladinok pedig minden helyzetben megállják a helyüket. A választás, hogy milyen emberként (orkként?) vágsz neki életed legnagyobb kalandjának, rajtad áll...

## AZ ACCOUNTOD AKTIVÁLÁSÁHOZ A KÖVETKŐZŐKET KELL TENNED.

- 1.) Miután 10-20 perc alatt felkészült a gépedre a World of Warcraft, nyomj a Create Your Account gombra.**
- 2.) A felugró** webes felületen válaszd ismét a Create Account-ot, a következő képernyőn fogadd el a feltételeket, majd klikk a Continue gombra.
- 3.) Írd be** a játék szeriászámát, amit a DVD token megtalálsz. Az oldal alján lévő képernyőn megjelenő szöveget írd át az alatta lévő mezőbe, ügyelj a kis és nagybetűkre! Ha ez megvan, Continue.
- 4.) Töltsd ki** a táblát az adataiddal, így ha később előfizető leszel már nem kell módosítanod a dolgokat.
- 5.) A játék** telepítéséhez meg kell ad-

nod egy tetszőleges bankkártyaszámot, amire csak a regisztrálás miatt van szükség, pénzt természetesen nem fog levonni róla a Blizzard az ingyenes 14 napos játék alatt. Sőt, ha véglegesíted accountodat, ahhoz is jár egy 30 napos ingyenes időszak, tehát legkorábban másfél hónap múlva fogják megterhelni a kártyát. Ha nincs megfelelő bankkártyád, használhatod az általunk kreált dummy-számlaszámot is, de vedd figyelembe, hogy ez csak egy erre a célra létrehozott, csupán regisztrálásra alkalmas virtuális számlaszám, a későbbi account véglegesítéséhez nem használható. Ebben az esetben tehát:

- válaszd ki a Mastercard opciót, majd lépj tovább.
- írd be egy tetszőleges nevet, illetve e-mail címet. Kártyaszámnak a következőt add meg: 5171201336162033 lejárat dátumnak pedig 2007/01-et, Validation Code-nak 600. Fogadd el a feltételeket majd nyomj egy OK gombot.

Az ezt követő lépések értelemszerűek (felhasználónév, jelszó, emlékeztető), klikkelj a Create Account gombra.

**6.) Indítsd el** a játékot, és logolj be a korábban megadott felhasználóneveddel és jelszávaddal. Azonnal elkezdi letölteni az update-et a program, peccselés, visszalépés a játékba, és már neki is vágatsz a kalandodnak a Warcraft világában. (Azt vegyétek figyelembe, hogy lassú, modemes internetkapcsolat esetén a játék felpeccselése a jelenleg is használatos verziószámra sok időt, akár órákat is igénybe vehet!)

## ACCOUNT VÉGLEGESÍTÉS

Ha az ingyenes 14 napnál tovább szeretnél játszani, akkor ahhoz meg kell vened a World of Warcraft dobozos verzióját - karaktereid, illetve a próbaidő alatt gyűjtött tárgyak és tapasztalat nem veszik el. Ha megvetted a játékot, irány a <https://www.wow-europe.com/weboldal>, és a jobb oldali menüből válaszd ki az Account Management pontot, írd be a felhasználónevedet és a jelszávadat, majd lépj be. Itt a megfelelő helyre pötyögd be a frissen vásárolt WoW kódját, és már készen is vagy! Most további 30 napig tudsz kalandozni a Warcraft világában, ám miután ez a hosszabbítás letelt, fizetned kell, amit két módon tehetsz meg: dombornyomásos bankkártyával vagy Game Carddal.



EXTRA TIPPEK A 102. OLDALON



A játékhoz természetesen internetkapcsolat szükséges





# MADE MAN

GYORSLINK  
1770

KATEGÓRIA AKCIÓ KÖRNYEZET '80-AS ÉVEK VIETNAM, NEW YORK

KIADÓ MASTERTRONIC FEJLESZTŐ SILVERBACK STUDIOS

MEGJELENÉS 2006. SZEPTEMBER

ELSŐ  
LÁTÁSRA



Mint örült, ki letépte  
láncát, száguldott El  
Giorgio a rónán át

A többi képen  
van az akció, ezen  
meg a dráma

A mostanában rendkívül sikeres gengszter-bandaháborús játékok egyik új üdvöskéje érkezik a nem is oly távoli jövőben. A címe (Interview with a ) Made Man, és egy vietnámi veterán mindennapjaiba élhetjük bele magunkat (sőt a játék elején még egy kicsit háborúzhatunk is). A kedves úriember azonban ahelyett, hogy a verandán békésen viszkizgetve várna a háborús veteránoknak járó nyugdíjszelvényt, inkább egy helyre kis bünszövetkezetet pakol össze, hogy aztán a viszkit végül inkább Malibuban kortyolgassa. A váratlan, és kidolgozott háttértörténet nem véletlen, ugyanis a játékhoz magát a (közepesen) ismert író, David Fishert kérték fel, tanácsadóként pe-

dig nem más, mint Bill Bonano szerepel. Ez utóbbi úriember, illetve kedves családja 1931-től a hatvanas évek közepéig irányította a new yorki alvilágot. A játékban mondjuk az előbb említett korszak után ténykedhetünk, tehát a már említett vietnámi háború után kell kezünkbe vennünk az alvilág irányítását. Szerencsére nem csak a sztori lesz igényesen kidolgozott, hanem a játékmenetben is lesznek szimpatikus változások. Ilyen például a 'jump to cover' opció, melynek segítségével hősünk (akit egyébként Joey Verola-nak hívunk) a legközelebbi fedezék felé vetődik. A fejlesztők, hogy még jobban rásegítsenek a filmes hangulatra, alkalmazták a 'kép-a-képben' opciót, amolyan 24 mintára. A bejátszások

egy része ugyanis nem szakítja meg az akciót, hanem a képernyő egy részén akció közben láthatjuk őket. Ez azért is érdekes lesz, mivel fontos információkhoz juthatunk általuk, és megváltoztathatjuk követendő taktikánkat. A játékban, jó maffiózóhoz hűen, gyakorlatilag mindent fegyverként használhatunk, például üres üvegekből molotov koktélt készíthetünk, szék lábakkal üthetünk verhetünk, kövel csúnya embereket fejbe dobhatunk, csavarhúzóval szemmet kinyomhatunk, stb. stb. Az eddigiek alapján úgy tűnik, hogy végre egy kidolgozott, élvezetes akciójátékot kaphatunk kezünkbe az elmúlt időszak bukásai után. Szeptemberben mindenestre kiderül.





**SPIELBERG  
IRIGYKEDHET**

A játék filmes megoldásait saját előnyünkre is fordíthatjuk.

**JÓBAN-  
ROSSZBAN**

A játékban természetesen a rendőrökkel is összeakaszthatjuk a bajsunkat, de vietnámi múltunknak hála könnyebben megoldhatjuk a problémákat.

**FIZESS VAGY  
RÁFIZETSZI!**

Anyagi boldogulásunkat megalapozandó a küldetések során az elhódított helyeken védelmi pénzt is szedhetünk

Shot description  
Apartment rooftops, NY 1974

Veri az ördög a feleségét?



Azt mondtam, hogy félig átsütve kérem!



Jukild máj fáder, priper tu dáj!





# ÚJDONSÁ

SZERKESZTŐI JEGYZET



## Öröm, boldogság!

Nahát, két teljes játék is van ebben a hónapban éljen éljen! Rádásul az egyik a WoW 14 napos verziója éljen éljen! Rádásul szervezzünk benne egy tuttó kis összeroffenést, akarom mondani „gigaeventsorozatot”. A részletekről az újság végén olvashattok, (a 132. oldalon) vagy pedig a [www.gamestar.hu/wowgamestar](http://www.gamestar.hu/wowgamestar) oldalon. Megint szerepeltem a GSTV-ben éljen éljen! Mazurral közösen az EL Matadort kommenteljük hurrá!

És még Újdonságok rovat is van! Mennyire jó már! A világ gyönyörű! Irunk benne pár keresetlen szót az NFS: Carbonról, illetve sok szép egyéb játékról. De nem csupán játékokról, hanem sok érdekes egyéb eseményről is megosztjuk a gondolatainkat. Olyanokról, amelyek velünk estek meg (látogatás a Digital Reality főhadiszállásán), illetve olyanokról, amelyek érdekelnek minket (pl. interjút készítettünk a méltán közkedvelt Romanii in Spatiu készítőivel).

Szal van itt minden mint Bécsben, jó olvasgatást, és találkozunk a World of Warcraft világában!

ender

## AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

**ÚJ INFÓK** > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legérdekesebb játékok érdemesek a rovatba kerülésre.

**ELŐZETES** > összegyűjtünk minden rendelkezésre álló információt a játékról, általában a kiadó, a fejlesztő és a magyarországi forgalmazó segítségével.

**EXKLUZÍV ELŐZETES** > ha olyan adatokat és screenshotokat szerzünk, amelyeket még egyetlen magyar újság sem közölt le, vagy a fejlesztőkből sikerül olyan infókat kizsákmányolni az adott játékkal kapcsolatban, amik máshol nem hozzáférhetőek, mint pl. a nem is oly régi Driv3r előzetesünk.

**BÉTATESZT** > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Igyekezünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztekben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...



## SZÍVÜNKBŐL

**Az Elder Scrolls IV: Oblivion sikere valószínűleg lelkesítőleg hatott, hiszen egyre több nagyszabású akció-RPG projekt bukkan fel a semmiből. Íme ukrán szomszédaink következő üdvöskéje: Heart of Eternity.**

Van néhány kulcsszó, ami nélkül manapság egy akció-RPG elképzelhetetlen lenne, ilyen például a korlátlan szabadság - a Heart of Eternity esetében ezt máris kipipálhatjuk, hiszen nincsenek pályák vagy szintek, kalandjaink során tölthetjük nélkül átvághatunk az egész kontinensen. Bár a játék univerzumában, Sarcusban a populáris fantasy jól ismert lényei

nyüzsögnek (emberek, orkok, elfek, goblinok, törpék...) azért a fejlesztők igyekeznek majd elszakadni a sztereotípiáktól. A goblinokat (és fél-goblinokat) például intelligens, nagyon ravasz lényeknek állítják be, akik például igen járatosak különféle mágikus fegyverek kikálipálásában.

Protip kirándulónak #235: Száraz avarban sose dobjuk el a deket!





# GOK

Hű, öcsém, kész vagyok mint a matekházi



Vesszenek a Nyúl Bélák



Huhú, de megijedtem...



# SZÓL

## KÉTKEZES FEJSZE ÉS TŰZLABDA?!

A karakterfejlődés érdekes rendszeren alapul: öt elsődleges és tíz másodlagos paraméter határoz meg minket, illetve négy harci specializáció közül választhatunk (például karddal-pajzsos, kétkézes fegyverekkel vagy távolsági fegyverekkel akarunk-e inkább osztani) de ha egyetlen módszer tökéletesítése helyett két képesség párhuzamos fejlesztésére koncentrálnánk, azt is megtehetjük. Azok számára, akik inkább a hókuszpókuszt kedvelik, négy mágiaosztály áll rendelkezésre - de a közelharc és mágia korántsem zárja ki egymást. Természetesen a három alap karakterosztály (lovag, barbár, mágus) ad némi támpontot, hogy mégis ki fog taposni és ki lövöldöz messziről.

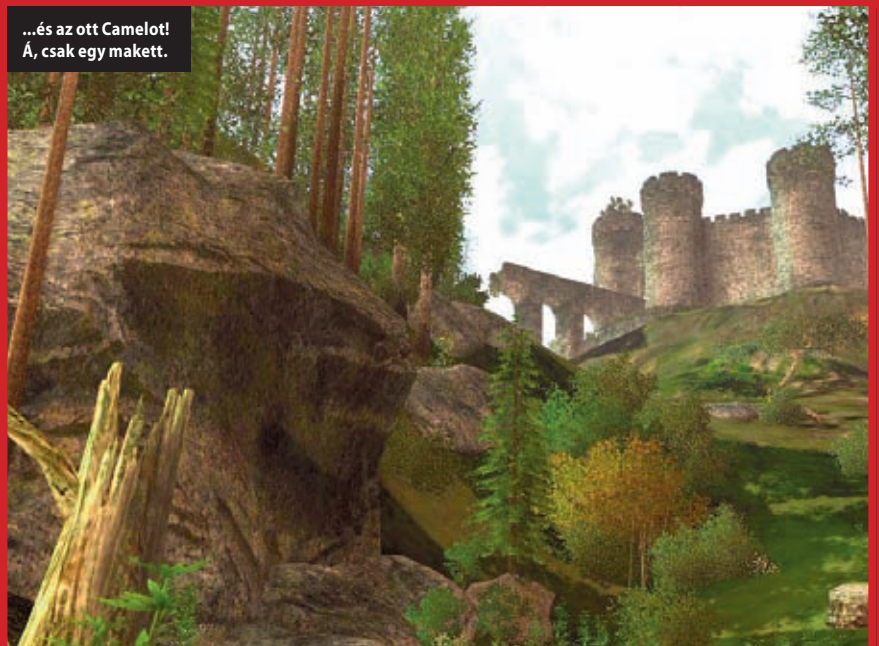
## MULTI! MULTI!

A játék igyekszik megtalálni az akció és RPG elemek közti egyensúlyt, multiplayerben mindkettőt kiélhetjük kedvünkre. Aépból kétféle többjátékos módot kapunk: kooperatív módban cimboráinkkal vállvetve is nekivághatunk a kalandoknak, felfedezhetünk, kóborolhatunk, küldetéseket vállalhatunk. Ha pedig le akarnánk vezetni a hétközben felgyülemlett feszültséget, deathmatch arénákban próbálhatjuk kiverni egymásból a szuszt. Mivel a harcrendszer révén akár kenyeres pajtasainkat is feldarabolhatjuk (testrészenként szabdalkozhatunk!) semmi sem szab gátat kreativitásunknak.

## SZÉP IS, JÓ IS?

A Heart of Eternity érdekes ötlete, hogy a karaktert nem csupán láthatatlan statisztikák formájában védi a páncél, hanem formája miatt is: így hősünk azon testfelületei jóval sebezhetőbbek lesznek, melyek kikandikálnak a konzervdoboz alól. Hiába gusztá látvány egy elf harcos leányzó félmeztelenül, cicipáncélban, ezt mostantól el lehet felejteni. Az említett elf leányzó saját, jól felfogott érdekében.

...és az ott Camelot!  
Á, csak egy makett.





EXTRA  
KÉPGALÉRIA A DVD-N

# DARKSTAR ONE

A DarkStar One az *Elite*, *Privateer*, *Freelancer* nyomdokain haladó sci-fi szimulátor-kaland keverék. Szabadon repkedhetünk az űrben, építjük-szépítjük űrverdánkat, kereskedünk, kalózkra vadászunk... arany élet.

KATEGÓRIA SCI-FI SZIMULÁTOR-KALAND  
KIADÓ CDV FEJLESZTŐ ASCARON  
VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2006. AUGUSZTUS

GYORSUNK  
1303



Hősünk egy ifjú pilóta, Kayton, akire papája örökség gyanánt egy titokzatos hajót hagy: a *DarkStar One*-t. Hogy mi is olyan furcsa a hajójában, hamar kiderül: a belehegesztett idegen technológiák miatt kicsit mintha önálló életet élne, ami persze nekünk csak jó, ám egyre inkább úgy tűnik, a hajónak tervei vannak velünk, illetve valaki másnak is tervei vannak a hajóval... A sztori egyébként meglepően kidolgozott: hangulatos átvételőkre lehet számítani és jónéhány érdekes fordulatra, közben pedig éljük a fejjadászok-kereskedők vidám hétköznapjait. A játékmenet terén a felsorolt címekhez képest nem kell forradalmi újításokra számítani, a *DS1* mindössze igyekszik kicsit mindent jobban csinálni. Nagy szerepet kap a kalandozás, még a legegyszerűbb kísérgetős vagy szállító küldetések is bedurvulhatnak és azon kapjuk magunkat, már rég nem egy egyszerű konténer megszerzése a cél... A küldetések sokszínűségére kiemelt hangsúlyt fektetett az Ascaron, így remélhetőleg nem ugyabba a néhány alapfeladatba botlunk majd, mint például a *Freelancer* esetében. Felfedez-

nivaló mindenestre akad: több, mint 300 rendszerben utazgathatunk, hat fajjal ismerkedhetünk meg (pontosabban ötten, mert hősünk terran léte nagyjából képben van az emberek viselt dolgaival). Akit a kereskedelem motivál, annak lesz alkalma ügyeskedni. Ahogy az elvárható, a játék gazdasága folyamatosan mozgásban lesz: bizonyos helyi események látványosan befolyásolhatják az árakat, így ha résen vagyunk, egy távoli szektorban bagóért szerzett árut máshol sokszoros áron értékesíthetünk. Aki egyébként kalózos lelkületű, maga is rájátszhat erre: ha például összes pénzünket fűszerekbe fektetjük, majd gondoskodunk arról, hogy a szektor fűszertelepeit „sajnálatos balesetek” sorozata érje, máris magasabb áron adhatjuk tovább rakományunkat. Nem szép dolog, de hát az üzlet az üzlet... Aki kedveli a hajók fejlesztgetését, az is kiélheti magát. A *DS1*-be a kedves papa valamilyen idegen technológiát épített, melyet a hagyományos, felpakolható extráktól függetlenül kell fejlesztenünk. Eleve számtalan apróságot lehet berhelni, az afterburnertől kezdve a pajzsgenerátoron át a különféle fegyverekig, de a legérdekesebb a „plazma ágyú rendszer” melyet idegen artifactek gyűjtögetésével upgrade-elhetünk. Ez a hajó „lelke”, periodikusan elsüthető power-upként is funkcionál: bónuszt ad a pajzsok regenerálódására, rövid időre kisüti az ellenséges hajók fegyvereit, stb. - minél magasabb szintű, annál több kunsztot tud. Artifacteket több szektorban is találunk, bár tény, nem futunk beléjük minden utcasarkon...



# NECRO POLICE

**A Beltion: Beyond Ritual az orosz ipar legújabb remeke lehet, szokásos depressziós fantasy RPG, egy alternatív középkori Európában.**

Ne legyen igazunk, de a képek alapján az a benyomásunk támadt, mintha ebben a játékban a rosszemlékű *Mistmare* szelleme kísértene... De hess, dőre gondolat! Hősünk egy nekromanta, akit különleges képességei miatt még gyermekkorában kiválasztottak a Halál Istenének papjai (érdekes, nincs megadva név, nevezzük mondjuk Snykrtwarnak, az jól hangzik). Valami randa nagy átok sújtja, mert saját népe számkivettként tekint rá – no és a nekromanta sem az a bizalomgerjesztő szakma, első randin érdemes másra terelni a szót – de célunk, hogy hosszabb távon ez ellen is tegyünk, azaz megtörjük az átkot. Nem lesz egyszerű menet, de van néhány rafinált trükk a tarsolyunkban, például begyűjthetjük lezúzott ellenfeleink lelkét, melyekből saját Necropolisunkban (hoppácska!) új spelleket gyárthatunk, vagy a régieket remixelhetjük... A többi hagyományos RPG, TPS-nézetű harccal, egy szabadon fejleszthető karakterrel (mondjuk mindenképp nekromanták maradunk...) és hatalmas bejárható világgal.

Te, ez nem a Mítottómilyen Boysból az a nyálás köcsög?



Két évvel ezelőtt jelent meg a *Soldiers: Heroes of World War II* nevű játék, mely ugyan nem dülta fel hurrikánként a játékvilágot, egyedi megoldásaival és inkább a taktikai akció, mint RTS felé hajló játékméletével jó néhány rajongót szerzett. A svéd Paradox salamoni bölcsességgel rövidebb (és kevésbé semmitmondó) címet választott a kiegészítő számára: szeptember környékén **Silent Heroes** néven kell majd kérni az ábécében. Ahogy mondani szokás, a játékkatona a fiúk babája: nos, a *Silent Heroes*ban

is kedvükre öltöztethetjük hőseinket, számtalan különféle fegyvert adhatunk kezükbe, a környezet interaktívabb (rombolhatóbb) mint valaha, a tereptárgyak a valós fizikának megfelelően használhatók fedezéknek. Az ellenfél fegyvereit, járműveit lenyúlhatjuk, saját felszerelésünket javíthatjuk (a Paradox ezt a lehetőséget külön a fanok kérésére tette be). Sőt, mindezek tetejébe még sztorit is kapunk – erről sokat nem árultak el, de szerintünk valami háborúsat.

## TANKOK LÁBUJJHEGYEN

A távol-keleti exportagresszió egyre ijesztőbb méreteket ölt: megérkezett az új Adihás cipőszállítmány



Pisti, Laci, Zsuzsi, Tibi és Feri vidáman játszik a parkban, még az sem zavarja őket, hogy Tibi voltaképp egy tank





# SONIC

## KAMASZODIK

Ha valaki 15 évvel ezelőtt azt mondja nekünk – amikor még mi is pattanásos kölökként toltuk a fröccsöt a sarki csehóban –, hogy egy kék sündisznó valaha is a játékvilág nagy arca lesz, valószínűleg röhögve borulunk rá a piros kockás terítőre. Aztán mégis.



A SEGA-t sosem kellett féltetni, hogy kiszolgálja a játékkermi léhűtők és a konzolmániás kamaszok igényeit. Ezt sosem csinálták rosszul, de ha van egyetlen dolog, amiért neheztelhetünk rájuk, akkor az kétségtelenül Sonic, a kis kék sündisznó. Nemrég jött a nagy bejelentés, hogy a „The Hedgehog” kategóriába sorolható barátunk 15. születésnapját ünnepli, vagyis már jönnek a pattanások, az esti kimaradozás,

piros sportcipős sünn bizony semmit sem változott az elmúlt másfél évtizedben. A kilencvenes évek elején persze még hatalmas durranás volt – a Megadrive idejében mi magunk is csak ámultunk a villámgyors állaton, aki persze nem sokkal később a SEGA hivatalos reklámarcává avanszált, akkora sikert futott be. Jött is a számtalan folytatás és verzió, a kézikonzolok megjelenésével pedig most újabb reneszánsz indult meg: a Nintendo például az eredeti Sonic gammát készülő kiadni kézi konzoljára idén ősszel, az ünnepi alkalomból. A Nintendo! Akinek ott van a saját olasz vízvezeték-szerelője, Mario, aki rosszabb napokon a sarki zöldségesre emlékeztet, aki bajsa alól rikkant ki a tonnányi burgonya alól, hogy: „Mit tetszik?”. És persze a Sony langyos sikereket elért rókája, Crash Bandicoot is belépett a sorba, meg még sorolhatnánk a sok idétlen lényt és állatkát, akik segítségével platformjátékot akartak nekünk elsózni a sótlan fejlesztők. Ahogy az újgenerációs konzolok is hódítani készülnek, úgy a SEGA is bejelentette, hogy jön az újgenerációs Sonic – többek közt PC-re is –, és várta, hogy de örülünk majd neki. Hát nem! Tizenöt év alatt senki nem jött rá arra, hogy egy platformjáték nem lesz jobb attól, mert a végletekig felhúzzák a grafikát, vagy totál 3D-ben pompáznak a főhősök? Pont azért szerettük a 16 bites Sonicot, mert volt hangulata. Most meg jön a kamasz sünn, aki már lassan lemegy kenyérért, annyira durva technikával állítják elő, de attól még mindig ugyanaz a tornacipős állatka, és másfél évtized után inkább fárasztó jelenség. Manapság már egyetlen ember sem kap rángógörcsöt, ha feltűnik Sonic

arca a képernyőn, egész egyszerűen kitolódott az ingerküszöbünk, főleg amióta már rajzfilmsorozat is készült a kék sündisznó kalandjairól. Na, hát az aztán valóban mindennek az alja, ember legyen a talpán, aki egyetlen részt is végig bír nézni anélkül, hogy ne merengjen el a csoportos öngyilkosság, vagy a kenőkéssel való öncsonkítás lélekiemelő szépségein. Szóval Sonic, valóban boldog születésnapot neked, de nagyon jó lenne, ha a szüleid megértenék végre, hogy a fejlődő szervezetnek is szüksége van némi pihenésre. Nekünk legalábbis jót tenne a szünet, hidd el! Na, tűnés a szobádba, szemtelen kamasz!



az első keményebb berügés és persze a csajok gusztlálása a strandon. Igen, ezek lennének, ha egy emberi lényről beszélnének, de a gyűrűgyűjtőgető,





## JÁTÉKBEJELENTÉSEK

A Digital Leisure ezekben a percekben (napokban, hónapokban) is készíti a legendás *Dragon's Lair* sorozat első két részének HD feldolgozását, 5.1-es hanggal, nagyfelbontású videókkal... Várj, hercegnő, jövőnk!

A kissé kétes karriert futott *Advent Rising* fejlesztői nem tettek le Orson Scott Card regényeinek játékadaptációiról:

Chair Entertainment néven újjáalakultak, a búcsúban lőttek egy hárompálcikás Unreal 3.0 engine-t, és elkezdték az *Empire* (Birodalom) eseményeinek játékba kalapálását.

A Big Screen Entertainment Group és a Maxim Software boldogan újságolta, hogy horror-thriller játékot készít *Babysitter Wanted: The Game* címmel – igen, van köze a hasonló című filmhez.

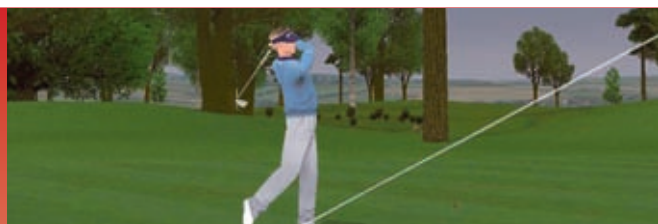
# A KALAPOS A GYILKOS



Amikor először hallottunk a *The Ship* című játékról, őszintén szólva nem igazán vettük komolyan. Egyrészt akkor még csupán egy *Half Life* modnak készült, másrészt bármilyen jó is volt az alapötlet, nem igazán tűnt működőképesnek.

Ezt lehet, hogy ezt újra kell gondolnunk: az *Outerlight* egy *The Sims*-szerű elemekkel megpakolt, gyilkosos-detectív FPS/TPS kalandjátékot rántott össze, mely ráadásul online (!) is játszható... Az biztos, hogy érdekes keverék. A környezetet aprólékosan kimunkált hatalmas tengerjáró hajók jelentik az 1930-as évekből, melyek mindegyike számtalan apró titkot rejt – titkos alagutakat, rejtett kabinokat... ezeket mind jó lesz kiismerni, amikor kezdetet veszi a vadászat. Feladatunk ugyanis egyszerű: meg kell ölnünk egyik

utastársunkat. Hogy kit, nem tudni, „meghívónk” (Mr. X) mindezt csak a maga szórakoztatására játszatja velünk. A gyilkossághoz a hajó bármilyen tárgyát használhatjuk... a lehetőségek szinte korlátlanok, csak le ne bukjunk. De egy a bibi: valaki ránk is vadászik, úgyhogy a sikeres gyilkosság csupán másodlagos cél, a legfontosabb a túlélés. Ez még a gép ellen is jó mókának ígérkezik, multiban azonban egyszerűen pazar lehet!



## ÜTÉSVÁLTÁS

Bár a Tiger Woods nevével jegyzett EA golfjátékok mellett nemigen tud senki labdába rúgni (ütni), azért akadnak jelentkezők.

A World Tour Golf a lehető legtökéletesebb szimulációra fekteti a hangsúlyt – amit azért el lehet képzelni, ha számukra a Tiger Woods játékok arcade bohóckodásnak tűnnek. Az „analóg” ütés (tehát amikor valóban úgy lendítjük az egeret, mintha golfoznánk) itt valóban analóg, mert nem egy menüből választjuk ki az ütőfajtákat, hanem más szituációkban

tényleg másképp kell az egerrel ügyeskednünk... a játék pedig felismeri, hogy épp mit is próbáltunk. A többi nagyjából ugyanaz: filmszerű beállítások, profi kommentátorok, pofás grafika. Az *Oxygene* azonban még egy aspektusra jobban ráállna, mint a vetélytárs, ez pedig a felhasználók által készített új tartalmak terjesztése. Reményeik szerint hamar sikerül egy lelkes online közösséget összerántani, akik majd megállás nélkül ontják a szebbnél-szebb pályákat.



Repülj rá a nyereményekre!  
www.bravojatek.hu



Sony PlayStation Portable smart fortwo coupé

... és nyerd meg a smart fortwo coupét vagy kétnaponta a Sony PlayStation Portable-t!





1. Sajnos csak Michael Madsen hasonlít filmbeli önmagára (Mr. Blonde-ra) és ő az egyetlen a régi arcok közül, aki hangját is adta a szerephez.
2. A játék menet közben folyamatosan értékeli „morális” döntéseinket, mindvégig a „pszichó” és a „profi” közt ingadozunk.
3. A rendőröknek nincs kegyelem, de a civilek egy igazi profi nem bántja. Ha nem akarunk lelombozó „pszichó” minősítést a játéktól, ki kell tapasztalunk a megfélemlítés egyéb módjait.

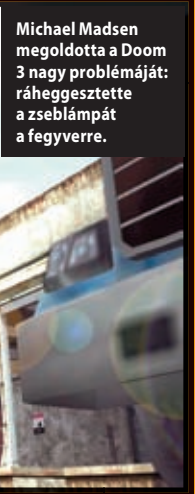
# RESERVOIR DOGS

Quentin Tarantino első filmje 12 év távlatából is ugyanolyan zúzós és szórakoztató, mint annak idején. És még mindig nem késő játékot csinálni belőle...

KATEGÓRIA AKCIÓ KÖRNYEZET FILMBÉLI  
 KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ VOLATILE  
 MEGJELENÉS 2006 ŐSZ  
 GYORSLINK  
 1714

Érdekes, a **Reservoir Dogs** (Kutyaszorítóban) című Tarantino-film alapján készülő játékot már megjelenése előtt betiltották Ausztráliában, úgyhogy szegény Platypus barátunk sem játszhat vele. Aki látta a filmet, nagyjából sejti, mire számíthat – nos, az Eidos ugyan magától is elismerte, hogy a játék hű Tarantino szellemiségéhez és egy „ultra-erőszakos TPS”, a derék ausztrálok egyszerűen nem tudták, melyik korhatárba sorolják. Végül úgy döntöttek, hogy akárhány éven felülieknek sem ajánlott... Mi persze

ettől még várhatjuk a játékot. Aki nem ismerné a sztorit, hat bűnöző összeáll egy saftos rablásra, ám rajtuk ütnek a zsaruk. Csupán négyen menekülnek meg, és rádöbbenek, hogy valaki közülük álhúsrészdőr – na de ki? A játék érdekes, eddig inkább csak filmekben (például Tarantino-filmekben...) használt narratívát választ: nem kronologikus sorrendben követik egymást az események, a sztorit minden szereplő szemszögéből végigjátszhatjuk. Így lassan olyan kérdésekre is választ kapunk, melyek a filmből nem derültek ki egyértelműen: hogy léptek le hőseink a zsaruk elől, hova süllyesztette el Mr. Pink a gyémántokat, és egyáltalán túlélte-e az eseményeket... A lövöldözést természetesen extrém autós üldözések is kiegészítik, illetve néhány érdekes játékmenetbeli megoldásra is számíthatunk: menedzselhetjük „threat”-ünket, így mesteri szintre fejleszthetjük, hogy milyen mértékben tudjuk öldöklés nélkül manipulálni a civileket. Emellett adrenalin szintünk függvényében egészen brutális, extra mozdulatokat is bevethetünk. Mindezek mellett csupán egyetlen igazi aggályunk van: a grafika. A sokáig halogatott projekt látvány tekintetében sajnos nem különösebben ígéretes – mosott textúrák, low-poly modellek... – de remélhetőleg az akció úgy pörög majd, hogy nem lesz időnk ilyesmin





# VÍZALATTI IZÉ

Érdekes szimulátor-stratégia-akció hibridnek ígérkezik a **Diver: Deep Water Adventures**, melyről címe alapján az angol nyelvet legalább alapfokon beszélők máris kikövetkeztethették, hogy valami vízalatti izé.

Nos, hogy egy fokkal professzionálisabban közelítsünk, egy bűvár szimulátorról van szó, melyben elsajátíthatjuk a szakma minden fortélyát, egészen addig, míg profivá nem neveljük magunkat. Ekkor már komoly küldetéseket is vállalhatunk: ritka halak lefényképezését, kincskeresést, elsüllyedt hajók utáni kutatást... a játék egyre durvul, mivel sztorija is van és

hőseink Atlantiszt kezdik keresni. Ezért még a Loch Ness-i tóba is lemerülnek, a Bermuda-háromszögbe is ellátogatnak, közben pedig jól magukra haragítják az Izen Cross nevű titkos szervezetet is, így folyamatosan vadásznak rájuk... Kicsit szurreál a dolog, főleg azért, mert elvileg a bűvárkodás folyamata teljes hitelességgel jelenik meg, de talán épp emiatt lesz érdekes.



Rács mögött a vérszomjas tengeri sorozatgyilkos. Ja nem, mi.



Az izgalom a tetőfokára hágott.



# VISSZA A PINCÉBE!



A szemembe nézzél, ha hozzám beszélsz!

Emlegettük már, de képet valahogy sosem mutattunk a **Dungeon Siege II: Broken Worlds** című kiegészítőből, hát pótoljuk hamar. Új kampány, egy új faj, két új kaszt, másodlagos kaszt karaktereinknek... összesen mintegy 15 órányi plusz játékidő. A retentő fantáziadúsan elnevezett **Dark Wizard** végre megkaphatja a régóta kilátásba helyezett s\*ggberúgást, mire végigdöngetünk az Act IV-en. Ami pedig a legszebb: a fantasy univerzumokban gyakori „eltűnt dwarfok” rejtélyét frappánsan oldotta meg a Gas Powered Games. Mivel kérték a fanok, a kiegre visszahozták őket. Kedves, flexibilis társaság ez.



## ÜZLETI HÍREK

Nem véletlenül riogatják a játékcégmamák a kis játékcégyereket azzal, hogy „jön az EA és megesz!” – lám, az MMO-guru Mythic is így járt. A **Dark Age of Camelot**ról elhíresült cég, mely jelenleg a **Warhammer Online: Age of Reckoning**gal igyekszik megszorogatni a **World of Warcraft**ot, EA Mythic néven fut tovább.

A Funcom valószínűleg pezsgőt bontott örömeiben, amikor a Warner Bros. bejelentette, hogy 2007 elején új Conan film munkálatait kezdi meg. A jelenleg az **Age of Conan** MMO-t pátyolgató Funcom lelkesedése érthető, hiszen ha sikerül új életet lehelni a Conan „brandbe”, az a játék irányába is sok új érdeklődőt vonzhat.

Hiába az Atari veszteségeinek csökkentése érdekében bevezetett megszorítások hosszú sora, a vállalat helyzete alig javul. A kiadót birtokló Infogrames legutóbbi pénzügyi jelentéséből kiderül, hogy hiába termel csekély reálprofitot az európai és ázsiai üzletág, az Atari nem moccan.

2005-ben összesen 80 millió dollárt hoztak a játékokban elhelyezett „virtuális” hirdetések – a Parks Associates tanulmánya szerint ez az összeg három éven belül 400 millióra duzzadhat. Az üzlet virágzásának egyik oka, hogy a fő célcsoport (fizetőképes, akár saját keresettel rendelkező férfiak) körében a legelfogadottabb az efféle reklám.

A Ubisoft új fejlesztőbizist indított Bulgáriában, Szófiában. A jelenleg 21 fős csapat egyelőre nem dolgozik saját címeiken, inkább csak konzolos szutyk... remek konzolos játékokat portolnak PC-re. Például a **Rayman Raving Rabbids**-t, hová is lettünk volna nélküle.





# KÜLTELKI SRÁCOK

Ezek a srácok a Paradoxnál nagyon behúztak. A *Silent Heroes* mellett *Perimeter* című játékukhoz is készítenek egy kiegészítőt, **Emperor's Testament** címmel.



A zöd trutyiból jön ki a zöd lézer

Ha valaki emlékszik még a *Perimeter* nevű terraformálás-energiapajzsos RTS-re, talán emlékszik arra is, hogy RTS-hez képest meglehetősen csavaros sci-fi fantasy sztorival büszkélkedhetett. Egy éves késéssel érkezik most a kiegészítő, melyben a Paradox derék legényei és leányai becsülettel ráhajtottak, hogy a történet még izgalmasabb és követhetlenebb legyen. A huszonöt új küldetés során megtudhatjuk, mi lett a spirítek sorsa, a harkbackek megtalálták-e a misztikus Föld nevű bolygót (haha, mi tudjuk, hogy hol van) illetve mihez kezd az Uralkodó az általa (nem direkt) elszabadított szuperszámítógéppel, aki csak Mechanikus Messiásként szeret hivatkozni magára. Ha valaki értené, miről van szó, annak még azt is eláruljuk, hogy egy titokzatos, idegen faj is felbukkan, de a többi - csitt - legyen titok. Jah, és persze új épületek, új multis pályák, s.a.t. lesznek, elvgre ez egy kiegészítő, ahogy már említettük is.

# ROSSZ CICA

Úgy tűnik, a The Game Factory ráébredt, hogy egy film alapján készült játék is rendelkezhet olyan alapvető erényekkel, mint történet, ötletek, grafika... Az első *Garfield* játékról mindezt nem mondhattuk el (vagy ha mégis, akkor közben fülig pirultunk volna és feltűnően nem néztünk volna a szemetekbe), a **Garfield 2** azonban akár még jó is lehet. Aki fanatikusan rajong a XX. század legnagyobb filozófusai közt számon tartott lusta, dagadt macska iránt, valószínűleg nem hagyja ki az új kalandot, melyben hősünk Londonba utazik, ám tévedés folytán egy vidéki kastélyba kerül, melynek gazdáját elrabolták - Garfield természetesen akcióba lendül, így máris többet mozog, mint három évnyi képregényben összesen. Azt már nem is merjük mondani, hogy fejtorókat kiokoskodni, versenyezni, sőt, verekedni is fog, ez szinte már szentségsértés.



Kislány a zongorán áll, macska az asztalon ül



Jelenet a Drágám, a kölykök megint összevontak 2-ből

## A HÍR SZENT

### A HÍR:

Lara Croft „születésének” tizedik évfordulója alkalmából az Eidos bejelentette a **Tomb Raider: 10th Anniversary Edition**-t.

### A VÉLEMÉNY:

Egyszerűen gyönyörű volt. Elmondták azt is, hogy PC-re, PS2-re és PSP-re is kinyomják (next-gen konzolokra nem? gyanús...) a fejlesztő ismét a Crystal Dynamics lesz, maga a játék pedig 2006 végére várható - a dolog szépséghibája csak az volt, hogy mindezt elfelejtették megbeszélni a Crystal Dynamics-szel, akik csak néztek, mint birka a helikopterre. Mondták, hogy izé, hát ők nem, az Eidos viszont megerősítette, hogy de-de igen, közben pedig csúnyán nézett. Végül a Crystal Dynamics is a homlokára csapott, hogy ja hát tényleg, hát persze hogy igen! Szóval... egy percig nem gondolnám, hogy valami összecsapott szutykot akarnak majd ránkszózni év végén, tényleg nem (tényleg) de az Eidost ismerve most, hogy évek óta először felszállóágban van Lara Croft hírneve, kényeszeresen el kell baltáznjuk az egészet valamivel.

# ADIOS AMIGOS





# Elvonási tünetek

Amszterdamban megnyílt a világ első detox klinikája játékfüggőségben szenvedők számára. Szó se róla, igazán ráncférne egy kis pihenés...

Az „agresszív számítógépes játék hatására ette meg saját arcát a koreai tinédzser” vagy „felgyújtotta kutyáját, mert kikapott Quake-ben” és ehhez hasonló hírekre az ember már csak rálegyint, de egy dolgot kétség nélkül elismerünk: a játék pontosan olyan függőséget képes okozni, mint a drog, az alkohol, a cigaretta, a szerencsejáték... vagy bármi, mert persze minden okozhat függőséget. Sokan azt mondják, az nem is jó játék, amire nem lehet rákattanni, és hacsak nem akarunk minden gyengeségünk helyett bűnbakot keresni (az ember hajlamos rá) akkor abban is egyetérthetünk, hogy a függőség sosem a játék hibája. A függőség a játékos hibája. Persze főképp fiatal korban veszélyes, és a szülők felelőssége az, hogy csemetéjüket terelgessék. Felnőttek esetében (akiket a játékfüggőség a legkomolyabban érint - hinnétek?) már más a helyzet: ők csakis magukat okolhatják, ha elszalad velük a ló. Mondjuk egy virtuális ló.

## HÚS-VÉR HELYETT

Miért a fiatalok a leginkább veszélyez-

tettek? Mert ez az ember életében a szocializáció időszaka, amikor lassacskán megtaláljuk helyünket a világban, a társadalomban, amikor kiteljesedik az öntudat, amikor valóban megtanulunk kommunikálni, kapcsolatokat építeni. Lehet valaki a legnagyobb király egy virtuális világban, ha a valós életet csupa kudarcnak fogja fel és próbálkozás helyett visszabújik a gép elé - csak nehezebb lesz később.

## A JÁTÉK CSAK JÁTÉK

A „játékfüggőségben szenvedő” kifejezés meglehetősen ellentmondásos: a játék lényege épp az öröm, mégis hogy lehetne szenvedni miatta? Főképp annyira, hogy a játékszenvedély betegséggé váljon és pszichiátriai kezelésre szoruljon az, aki képtelen lecuppanni róla. Pedig vannak extrém példák. Ez a bizonyos Keith Bakker (klassz név!) Amszterdamban rehabilitációs intézetet indított játékfüggők számára, és az üzlet virágzik. Kik járhatnak oda? Azt hiszem, legalább egyszer mindannyiunk átésett már a ló túloldalára és sikerült annyit játszania egyhuzamban, hogy a végén



maga is megdöbönt (eddig egy 15-16 órás Diablo2 session a rekordom) és érezte hogy ez nem normális. Nos, van akinél ez, vagy ennél durvább húzások mindennaposnak számítanak - el lehet képzelni, milyen az, amikor valaki megrettenve fordul orvosi segítségért, mert konkrét elvonási tünetei vannak. Aproó: akik sokat játszanak, egy tartósan gépmentes környezet-

ben, például nyaralás során gyakran azon kapják magukat, hogy egyre többet mélnak el, milyen jó lenne végre lecsücsenni egy gép elé - van, aki ilyenkor valódi elvonási tüneteket produkál, mint a remegés vagy verejtékezés... Hah, de rossz nekik, de jó nekünk! Azért csak óvatosan...

sam



# BÖNGÉSZDE

Az alábbiakban összeszedtük azokat a toplistákat, amelyek valószínűleg érdekelnek Titeket, illetve a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-n a Ti véleményeitek is megkérdeztük, amit szintén közlünk alant. Jó böngészést.

OLVASÓI TOP 20

Nos, Prey. A múlt évi (mondjuk bejelentésekkel nem nagyon terhelt) E3 egyik legnagyobb reménységének számító játék végre megjelent (azért erre sem mertek sokan fogadni), és a várakozásoknak megfelelően nem lett rossz, sőt.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Prey	Új	2006. július	92%
2. Call of Duty 2	3 ↑	2004. október	87%
3. Half-Life 2: Episode One	Új	2004. július	89%
4. Elder Scrolls 4: Oblivion	1 ↓	2006. április	95%
5. NFS: Most Wanted	4 ↓	2005. november	95%
6. Far Cry	6 ↓	2004. április	94%
7. F.E.A.R.	5 ↓	2005. október	90%
8. World of Warcraft	7 ↓	2005. április	97%
9. GTA: San Andreas	10 ↓	2005. június	95%
10. UT 2004	13 ↑	2004. április	89%
11. LOTR: Battle for Middle-earth 2	8 ↓	2006. március	82%
12. Pro Evolution Soccer 5	9 ↓	2005. november	95%
13. FIFA06	11 ↓	2005. október	94%
14. Fable - The Lost Chapters	15 ↑	2004. december	95%
15. Fahrenheit	20 ↓	2005. november	93%
16. Crashday	14 ↓	2006. március	83%
17. Battlefield 2	16 ↓	2005. június	93%
18. SW: Empire at War	17 ↓	2006. február	86%
19. Warcraft 3 TFT	18 ↓	2003. június	93%
20. Diablo 2: LoD	19 ↓	2001. augusztus	93%

## FIGYELEM

Ha Te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) weboldalra, és szavazni (megjelenés előtt két héttel tesszük ki, „olvasói szavazás” néven)!

## ANGOL TOP 5

Imádom az angol toplistát, mert mindig képesek valami meglepetést okozni. A 2.-5. helyezett rendben is volna, de Rise and Fall az első helyen... Vagy csak bevették a marketingdumát?

- 1., Rise And Fall - CAW
- 2., Half-Life 2: Episode 1
- 3., Titan Quest
- 4., Rise Of Nations - ROL
- 5., Guild Wars Factions

MEGJELENÉSI LISTA

Age of Conan	ősz	Maelstrom	ősz
Alan Wake	ősz	Medal of Honor: Airborne	ősz
Alone in the Dark: NDI	karácsony	Medieval II: Total War	karácsony
Bad day L.A.	július	Outrun 2006	június
Battlefield 2142	ősz	Overlord	2007. nyár
Call of Juarez	szeptember	Paraworld	augusztus 25.
Civ City Rome	karácsony	Prey	július 14.
Crysis	2007. tavasz	Savage 2	nyár
Dark Messiah of Might and Magic	ősz	Splinter Cell: Double Agent	szeptember 29.
Faces of War	nyár	Spore	2007 eleje
Gothic 3	október	Stranglehold	karácsony
Hard Truck Apocalypse	nyár	Supreme Commander	2007 eleje
Huxley	ősz	UFO: Extraterrestrials	nyár
L.A. Rush	június 12.	Warhammer 40K Dark Crusade	szeptember 29.
LEGO StarWars II	karácsony	WOW: Burning Crusade	karácsony

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

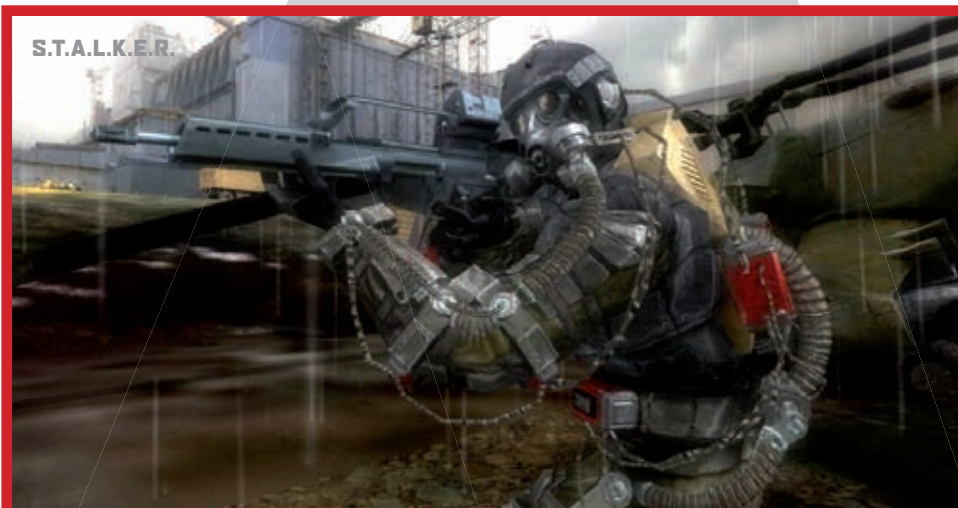
Úgy látszik, az E3-as számunk megtette hatását, a két kis újonnan látott csoda belopta magát a szívetekbe.

- 1., S.T.A.L.K.E.R. 27%
- 2., Spore 22%
- 3., Splinter Cell: DA 20%
- 4., Dark Messiah of MM 17%
- 5., UT 2007 14%

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Határozottan nem lettek rosszak az e havi játékok, nagyon jól elszórakoztunk velük. Az első helyezett WoW-ot pedig ebben a hónapban Ti is kipróbálhatjátok.

1. World of Warcraft
2. Prey
3. Titan Quest
4. Hitman: Blood Money
5. Starcraft





# HANNIBAL LENYOMJA RÓMÁT

A **Hannibal: Vengeance of Carthage** ennek megfelelően inkább a vendettára koncentrált. Bár elsőre valami történelmi RTS-nek néznénk, a **Hannibal** taktikai akciójáték, leginkább talán a **Dynasty Warriors**-sorozatra emlékeztet, mely nemrégiben PC-n is tiszteletét tette. A **Hannibal** három fő részből áll: a stratégiai tervezgetésből, a taktikai térképből és TPS akcióból. Bár az elsőben igazi stratégiák módjára készülhetünk fel a csatákra, elhelyezhetjük egységeinket, vázlatos támadó-védekező tervet készíthetünk, illetve menet közben is kiválthatunk taktikai nézetbe, ahol az épp aktuális csapatmozgásokat követhetjük nyomon, a lényeg a TPS henteselés. Hannibal nem szórakozik, nem vár a seregrel, saját kezébe veszi a dolgokat és darál előre a rómaiak között. Történelmi hitelesség? Őhm... talán néhány név és helyszín egyezik. Nem kell mindig kukacoskodni.

**Hannibal Barka, a karthágói csapatok vezére talán azért is szimpatikus történelmi személyiség, mert különösebben fennkölt célok helyett leginkább az mozgatta, hogy szétüsse a rómaiak arcát jól.**



Hú, már ennyi az idő? Bocsi srácok, mennem kell!

CTF-eznenek a rómaiak, de lémegek hozzá

## MENEDZSEREK KÉT KERÉKEN



Mennyi latex naci! Vajon melyikük lehet Pataki Attis?

Őhm, kínos beismerés következik. Nincs rá mentesgünk, de tavaly kipróbáltuk a **Pro Cycling Manager** és általában bármennyire is tikkelni kezd a szemünk ha egy sportjátékban a „manager” szót látjuk (kivéve csontit, ő ijeszítő módon élvezi ezeket) a Digital Jesters bicajos menedzserjátéka kimondottan játszható, sőt, élvezhető volt. Tudom, tudom. Mi sem értjük, hogy miért. A név mindenesetre már a Focus Home Interactive kezében van (szegény Digital Jesters időközben magára húzta a budiajtót) és ők gondoskodnak arról, hogy a szobabringások is átélhessék a Tour de France izgalmait, akár komplett csapatokat juttassanak el a csúcusra. Mármint a győzelemre. De elég a mellébeszélésből: a **Pro Cycling Manager 2007** nem akarja elrontani a jól bevált modellt, a Focus Home inkább csak csinosított rajta (a grafika meghökkentően pofás, csak ki ne közösítse a többi menedzser-játék) és apróbb játékmechanikai pontatlanságokon reszelt. Bátran kijelenthetjük: ez lesz az év legjobb biciklis menedzserjátéka! (Mellesleg az egyetlen.)

Ezt a hirdetést biztos így akarta az ügyfél?



## GAMES BOND JELENTI

A Firaxis egyik podcastjában Sid Meier titokzatos utalást tett egy nagyszabású, új projektre, melyről természetesen nem beszélhet. Csak találgatunk, de szerintünk a mester titokban biciklizni tanul. Egy pletykával kevesebb: a spe-

kulációkkal ellentétben mégsem lesz Windows Vista exkluzív cím a Hellgate: London. A félreértést az okozhatta, hogy a játék valóban támogatja a DirectX 10-et – ám nem tekinti alapfeltételnek azt.

Miután kikerültek a netre egy Blizzard prezentáció slide-ja (melyet a csapat a Vivendi vezetőinek mutogatott) egy ott látott táblázat alapján vad találgatások indultak

meg egy esetlegesen készülő StarCraft és/vagy Diablo MMORPG-ről. A Blizzard azóta (sajnos) lehűtötte a kedélyeket: bár a két brand adott, egyelőre nincsenek konkrét tervek MMO-sításukról.

Steve Gray, az EA Gyűrűk Ura franchise producere egy rövid videót mutatott be a következő Gyűrűk Ura játékról, melynek címét nem árulta el, viszont az általa elmondottak

alapján több, mint gyanús a hasonlóság a Project Gray Company-vel... Szóval ezért voltak olyan ismerősök azok az artok.

A francia factornews.com értesülései szerint már elkezdődött a Star Wars: Battlefront 3 fejlesztése. Rádadásul... nem, sajnos csak ennyi az értesülés. Bah.





# FIELD OPS

MEGJELENÉS: 2006 NOVEMBER

**Nyitva a szélesebb rajongói kör felé, a Digital Reality úgy érezte, itt az ideje egy hibrid FPS-RTS-t készíteni. A legszebb az egészben, hogy bizonyos helyeken már a S.T.A.L.K.E.R. grafikai színvonalát is eléri, ami lássuk be, nem kis szó!**

**A** fizikai motor itt is, akárcsak a *War Front* esetében, eléggé látványos. Ezúttal is saját megoldásról van szó, semmi DirectX tizenakármennyi, vagy AGEIA támogatás. Egész egyszerűen csak megmutatják a világnak, hogy lehet ezt külön rásegítés nélkül is, „csupán” programozni kell tudni.

A hordókat sima kézi fegyverrel, és persze lánctalpas járgánnyal is mozgásba hozhatjuk, az egymásra hatás tökéletesen reális. A gránát még nem volt az igazi, véleményünk szerint azért annak nagyobb kavarást kellett volna okoznia – kicsit visszafogott az ereje, akárcsak a *War Front*os atombombának.

A fizikát a játék folyamán szinte minden pillanatban kihasználhatjuk. Akárcsak a *Half-Life 2*-ben, itt is érdemes gondolkodni. Lássunk egy konkrét példát. Adott egy útszakasz, lent az ellen, mi meg a lejtő tetején. Elkezdjük őket gyalázni, mindenki észrevesz, leszedik a fél csapatodat, és... hát körülbelül ennyi. Ha viszont cseles vagy és kilöved a benzines hordót tartó cölöpöt, az MI csak annyit lát, hogy valamiért megindult feléjük néhány hordó. Bár megpróbálnak félelre lépni előlük, a megfelelő pillanatban elkezdődik a hordó – a robbanás okozta meglepetés ellen nem sokat tudnak csinálni, maximum cafatokra szakadni a forró betonon.

## ÖNGYILKOS MERÉNYLŐT MINDENKINEK!

A játék egy igen kényes része (már a valós életben történt folyamatos és borzalmas események miatt), az öngyilkos merénylő alkalmazása. Nyilván a játékban akkor van haszna, ha egyszerre két-három, esetleg négy embert is szétkapunk saját testünk felajánlásával. Ha mégsem járunk sikerrel, természetesen újra próbálkozhatunk.

A csatákban hatalmas taktikai lehetőségeket ad, hogy válthatunk FPS és RTS nézetben. Ha például FPS-ben nyomulunk, és az ellenség elének vág egy füstgránátot, semmit sem látunk. Ilyenkor katt, RTS-ben máris „átlátunk a füstön” és jobb esetben tudjuk, hol vannak a megrontóink.

Az RTS módot inkább csak arra fogjuk használni, hogy utasításokkal lássuk el a csapattagokat, meg mondjuk azért, hogy egy kanyarba be tudjunk kukkantani ☺. A S.T.A.L.K.E.R.-es FPS érzést még jobban előhozza, hogy Csernobilban is garázdálkodhatunk.

**ZeroCool**

Senki sem sértegetheti büntetlenül az egészségügyi ágazat dolgozóit



Előre, emberek! Ma a parkoló, holnap a világ!



Dől a füst, dől a TK.



Nem drága gyümölcs: ócsó ama.



Csak csendben, ott épül a S.T.A.L.K.E.R.







Bárki is fűvezett a parkban, annak annyi



Kezdő pilóták számára keresztrel jelölik, hova kell löni, és nyíllal hogy merre megy



A tank megpróbált másnak öltözni, mint ami



És a mókuskákra senki sem gondol?!



Akcióban a náci exoskeleton

**A Digital Realitytől már nagyon sok szép játékot láthattunk.** Ezúttal azonban még hálásak is lehetünk nekik, mert szakítottak a már nagyon unalmas, szimpla második világháborús sztorival. . .

**P**ontosabban jól megkavarták, az eredmény pedig a *War Front*. A „sci-fi RTS”-ben lényegében az az alap elgondolás, hogy többek között nincs Hitler, a technika pedig sokkal fejlettebb. Mechanikus gépek, pusztítóbb fegyverek, és ez még csak a jéghegy csúcsa.

#### LÁTVÁNYOS FIZIKAI MOTOR

Egy zártkörű bemutatón meglestük a speciális fizikai motort, mely, bármilyen meglepő, egyáltalán nem használja a mostanában mindenfelől hallható AGEIA PhysX technológiát – mindemelett láttuk, hogy nagyon látványos lett. A felrobbanó egységek darabjai nagyobb csatáknál akadályokat képeznek, ezeket persze egy ideig noszogathatjuk, de érdekesebb megkerülni ezeket.

A legszembetűnőbb mégis az, ahogy az egyes robbanások hatnak a környezetre. Akár földön, akár levegőben pusztul el egy egység, a hatósugarátba kerülő tárgyak, faágak valóságosan elmozdulnak, kilengenek, atomtámadás esetén pedig gyökerestül kirepülnek a földből. Ha egy egység elpusztult, szerencsére már nincs hatással az életünkre: tehát, ha kilövének egy nagyobb repülőtet, és az a fejünkre hullik, legalább nem pusztulunk el – tény, hogy így nem annyira élethű, de lássuk be, hogy a játszhatóságot nagyon csökkentené.

#### ÚJRA A CSATAMEZŐN

A játékban háromféle nehézségi szint van. A legkönnyebb természetesen az, amit sajnos sok mai stratégiában a maximumra tesznek: az ellenfelek libasorban, bután berontanak a sorozatlövők elé, és szépen kidőlnek. A legnehezebb fokozat ennél jóval mókásabb: támadás esetén és ha szükséges, visszafordul az ellen, új útvonalat keres – akár komplett lövészárkokat megkerülve, amiket nyilván nem tudunk elmozdítani. A játékélményt tovább színesíti, hogy bizonyos egységeknél FPS nézetre válthatunk. A légiagyú esetén ez kifejezetten jól jön, hiszen mi valószínűleg jobban célzunk, mint a számítógép, ráadásul egy kicsit nagyobbat is ütünk, hogy még élvezetesebb legyen a csata.

**ZeroCool**

**MEGJELENÉS: 2006. SZEPTEMBER**

**ÚJ INFÓK**

# WAR FRONT TURNING POINT



# NEED FOR SPEED CARBON

KATEGÓRIA AUTÓVERSENY KÖRNYEZET VALÓS  
KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA BLACK BOX  
MEGJELENÉS 2006. NOVEMBER

GYORSLINK  
1742

Mivel minden évben érkezik egy új *Need for Speed*, komolyan azt hihetjük, hogy csak apró foltozgatásokat kapunk. Ezt kicsit érezte az EA is, ezért alapjaiban gondolták át az *NFS* univerzumot. Mi magunk is meglepődtünk, mennyire jó döntéseket hoztak!

**NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN**  
VIDÉO A DVD-N

**K**észülget tehát a sorozat már ki tudja hányadik epizódja, melynek munkálatait újfent az igen sokat látott veterán, Larry LaPierre vezényli. A csapat nagyon sokat gondolkodott azon, mit kéne beletenni az új részbe. Kezdetben figyelték a rajongók reakcióit, fórumokban, felmérésekben, EA rendezvényeken szerzett tapasztalatok alapján felvázolták, hogy mit szeretnének a játékosok. A probléma itt kezdődött, hiszen: „ahány ember, annyi vélemény”. Végülis akkora káosz keletkezett a sokrétű információkból, hogy úgy döntöttek, mégis házon belül oldják meg a problémát. Abban azonban mindenki egyetértett, hogy valami nem

stimmel a sorozattal. A meglátás – megjegyzem szerintünk is – helyes volt.

## ÚJ UTAKAT KUTATVA ELJUTHATUNK EGY JOBBA KEZDETIG

Talán a történet igazából az egyetlen, ami nem nagyon változott: az ígéretek szerint legalább annyira izgalmas lesz, de a lényeg most is az, hogy egyszerű autóval indulunk, nyernünk kell a versenyeken, előbb-utóbb helyi főnököket kell magunk mögé utasítanunk (az ő speciálisan tuningolt és kialakított verdáikat most is elnyerhetjük). A recept tehát adott, a tálalás azonban rengeteg meglepetést tartogat.

A jó öreg nitro mód sem maradhat el: megint mintha el-kábultunk volna





Az EA csapata belátta végre, hogy több kell a játékosoknak. Mert végülis mi történt az elmúlt három részben? Gyakorlatilag semmi. Az *Underground* behozta a már normálisnak nevezhető tuningot, ez gyakorlatilag ugyanaz volt a második részben is (ez volt az a pillanat, amikor kijelentettük, hogy nem egy új részt, hanem egy egyszerű kiegészítést kaptunk). A *Most Wanted* sem hozott igazán újdonságot ezen a téren, igaz, hogy annak nem is a tuning volt a legfontosabb eleme. Mindemellett kaptunk néhány autót, de különösebben itt sem lepődünk meg. A pálya legalább jó volt minden esetben és a szabadon bejárható terület is növelte a játékelményt. A játék bejelentése után néhány nappal sok mindent kérdeztek a játékról. Éppen ezért fontosnak tartom leszögezni, hogy nem egy *Most Wanted* 2-ről van szó. Ebben az *NFS*-ben még inkább a versenyzésre kell összpontosítanunk – jogos kérdés, hogy mégis „miképpen lehet még a *Most Wanted*nél is többet versengeni?” Igazság szerint itt az ösztönzés sokkal nagyobb, hiszen rá leszünk kényszerítve arra, hogy újabb és újabb területeket hódítsunk meg – nem csupán attól fogunk egy újabb kerületet megkapni, hogy előrehaladunk a történetben.

### EGZOTIKUS-, TUNING ÉS AMCSI IZOMAUTÓK A GARÁZSBAN

A *Need for Speed* sorozatot világszerte az az egyértelmű vád éri folyamato-

san, hogy nem elég változatosak az autói. Ezt mondjuk igazából csak a PS2-es *Gran Turismo* epizódjaihoz hasonlítva jelenthetjük ki. Ezen is javítva a fejlesztők most több, mint 50 különféle verdát tettek a játékba. Három nagyobb kategóriába sorolhatjuk ezeket: az első, és egyik legnagyobb táborát képezik az úgynevezett egzotikus járgányok. Ide sorolhatjuk többek között a Porschékat (melyek a 2000-ben



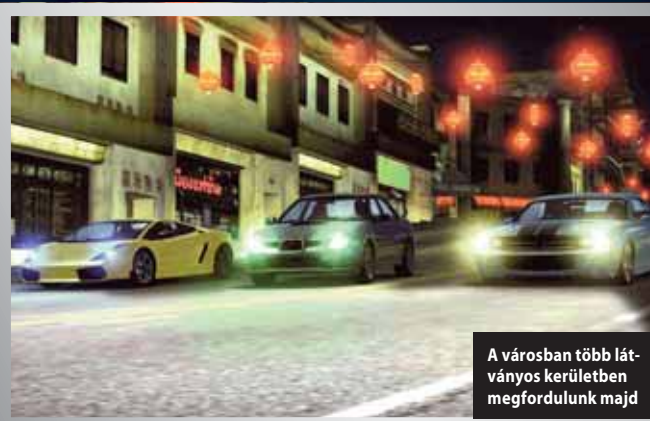
A *Need for Speed* 1994-es megjelenése óta nem kevesebb, mint 16+1 epizódot adtak ki belőle. Ebbe beletartoznak természetesen a konzolos átíratok is, de a most készülő *Carbon* még nem. A „titokzatos” +1 lényegében a *Motor City Online*, melyről a kiadó végülis leszedte a *Need for Speed* jelzót, de a köztudatban mégis így emlékezünk rá.

megjelent *Porsche Unleashed* óta először kerülnek vissza az *NFS* világába), illetve Ferrarikat – főleg azokat az autót, melyek azért elég messze vannak a pénztárcánktól ☺. A második csoport a különféle amerikai izomautók, ismertebb nevükön *Muscle Cars*: tudod, ami böhöm nagy, nagyon sokat eszik, de iszonyat jól gyorsul. A harmadik csoport jeles képviselői pedig azok a négykerekek, melyeket a mindennapokban is tuningolni szoktunk (lámpamatrixozott *sportsuzuki? -ender*). Sajnos a teljes autólístát még nem árulta el az EA, de a képeket elnézve tényleg nagyon vál-

ELECTRONIC ARTS  
**BLACK BOX**

### A FEJLESZTŐK EGYKOR ÉS MOST

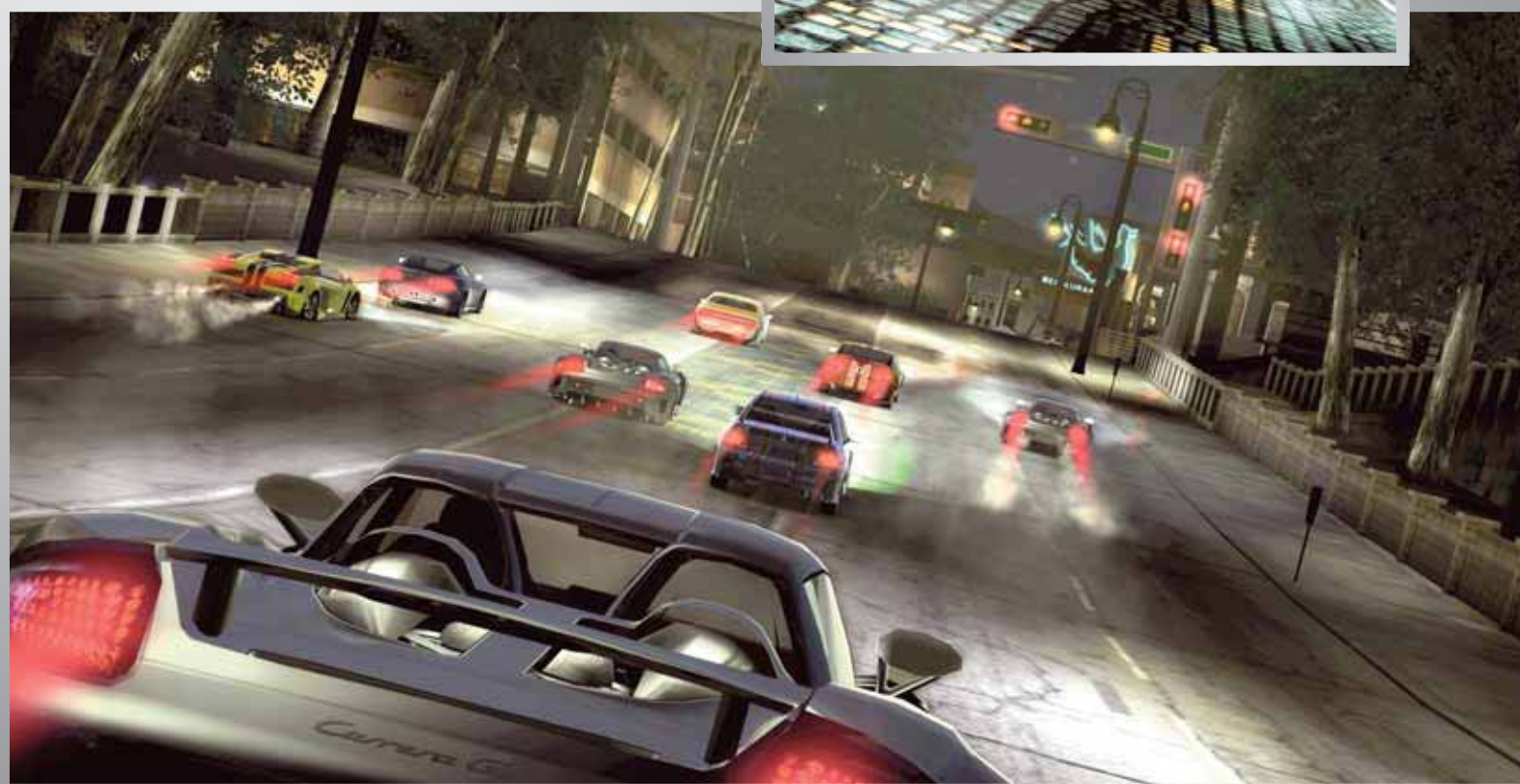
Még 1999 januárjában, Jean Chrétien alapította az EA Canada csapatát. Ez lett végülis az Electronic Arts leghatalmasabb stúdiója, mely ma már több, mint 1000 embernek ad munkát nap, mint nap. 2003-ban már nem volt elég sem a hely, sem pedig a dolgozók száma az aktuális projektek párhuzamos elvégzéséhez, ezért az EA kibővítette a legfelső négy szintet. Ide került az egykor Black Boxként ismert fejlesztőcsapat, akik ma már 5 emeletet töltenek meg a 20 emeletes irodaházból. Az EA-val kötött első megállapodásuk értelmében elkészítették a *Need for Speed: Underground*-ot, és azóta EA Black Box-ként üzemelnek. Azóta több játékot is fejlesztettek az EA Games, az EA Sports, valamint az EA Sports BIG divíziók számára.



A városban több látványos kerületben megfordulunk majd



Force Feedbackes kormányval most is érezzük az út egyeletlenségeit







Ha lehetséges, a környezet tükrösképe élethűbb, mint valaha

A környezet itt-ott azért hagy némi kívánnivalót maga után

Akár egy orrhossznyi előny is eldöntheti a verseny kimenetelét

Az útegyenetlenségek textúrák szintjén is szépen megmutatkoznak.

A verdaik jóval részletesebbek, még kevésbé láthatunk „törölt” alkotóelemeket

A teljesen egyedi elemeket mi magunk fabrikálhatjuk a garázsban

A HDR remekül dolgozik, főleg, ha támogatja a grafikuskártyánk

tozatosak lesznek. Természetesen minden nagyobb kategóriának megvannak a maga erősségei és gyengeségei. Egyesek gyorsabbak, mások jobban gyorsulnak, megint mások jobban tapadnak az aszfalhoz, vagyis könnyebben kanyarodunk velük. Már esett néhány szó a tuningolásról – az egyes alkatrészekről, szerezésről, festésről és matricázásról egyelőre nem. Mindezeknél azonban sokkal érdekesebb dolgot árultak el a fejlesztők: az előző részekben a verda pákoltató elemekről. Fix alakzatok voltak, csak azok álltak rendelkezésünkre, melyeket a fejlesztők megálmodtak. Most ez anyiban változott, hogy akár szobrászkodhatunk is – na jó, ez egy kicsit vadul hangzik, lényegében valós időben módosíthatjuk, hajlíthatjuk az elemeket. Vagyis ha eddig nem voltak eléggé látványos tuning verdaik világszerte, most aztán lesznek!

### SZEREPLÉTKÉP ELEMELÉK JAJJI

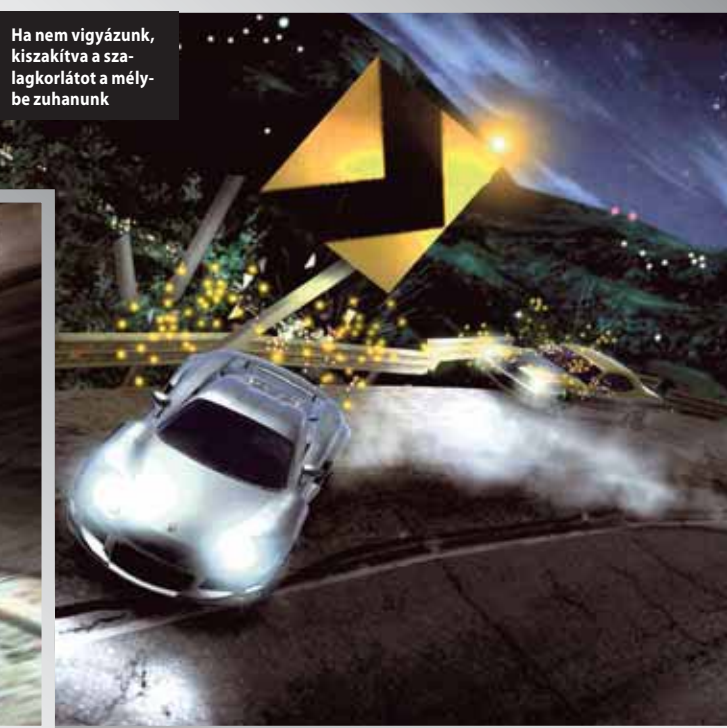
Ebben a pillanatban pedig elértünk a játék legérdekesebb részéhez, mely még egyik korábbi epizódban sem volt. Mi

## » A CSAPATTAGJAINK IGYEKEZNEK MEGKÖNNYÍTENI A MINDENNAPJAINKAT «

magunk állíthatjuk össze a kis csapatunkat. Gyakorlatilag szerződhetünk különféle képességekkel ellátott versenyzőket, akik a mi életünket igyekeznek megkönnyíteni. Még nem tisztázott, hogy összesen hányan lehetünk, de az egyes pozíciókat bármikor kicserélhetjük attól függően, hogy a következőkben mire van leginkább szükségünk. A „Pathfinder” például segít nekünk az éppen aktuális versenyek alatt megtalálni a rövidebb utakat, a le-

vágásokat. Őt mondjuk előbb-utóbb mellőzhetjük, persze ehhez nagyon meg kell ismernünk a várost. De itt van például a „Blocker”: ő igyekszik lelassítani a mellettünk nyomuló ellenfeleket, akik meglehetősen szép

jelöljűk, mely ellenfelet támadja, és ő nekilát. Itt van még a „Fabricator”, aki azért felel, hogy minél látványosabb és hasznosabb tuning elemekkel tudjuk felturbózni a gépet, vagy a „Drifter”, aki lényegében „töri előttünk az utat”, ha szükséges. Nagyon érdekes még a „Fixer”, aki igazából a „kulisszákat” igyekszik egyengetni a sorsunkat. Adott esetben lefizeti a zsarukat, hogy inkább ne minket üldözzenek, vagy adnak némi készpénzt a kamionosoknak, hogy soroljanak át azokba a sávokba, ahol jönnek az ellenfeleink. Az egyes csapatok fejlődhetnek, és idővel egyre jobb dolgokat tudnak majd csinálni. Még egy érdekesség: ha mond-



Ha nem vigyázunk, kiszakítva a szalagkorlátot a mélybe zuhanunk



Az amcsi izomautókkal tudunk leginkább elszakadni a tömegtől



## A SZEREPLŐK, ÉS AZ AKTUÁLIS CICABABA

Azt nagyon jól tudjuk, hogy az EA folyamatosan igyekszik adni a minőségre. Egyre jobb zenéket és szinkronokat kapunk a játékokban, a hírességekről nem is beszélve. A játék történetében előrehaladva találkozunk majd többek között a következőkkel: Chris Gauthier (Stargate: Atlantis), Dean McKenzie (NFS: Most Wanted), Dan Rizzuto (Scary Movie 3), és még sokan mások. A lényeg természetes most is az életünket megszépítő, gyönyörűséges hölgy szereplő lesz, aki ezúttal nem más, mint Emmanuelle Vaugier. Őt olyan filmekből ismerhetjük, mint a Saw II, a House of the Dead 2, vagy többek között a Smallville című sorozat.



juk nem egy, hanem kettő Fabricatort alkalmazunk, akkor a tuning menüben újabb lehetőség nyílik – ha netán több Fixer dolgozik nekünk, egyszerűbben lefizethetjük a zsarnyákokat. Természetesen minél fejlettebbek a csapattagok, annál komolyabb pénzekért dolgoznak nekünk. Mi ez, ha nem csapatépítő szerepjáték? Azért arról nem szabad megfeledkezni, hogy ezen lehetőségeket az ellenfél – vagyis a mesterséges intelligencia – is ki fogja használni. Éppen ezért kell majd reagálnunk cselekedeteire.

## A HELYSZÍN A CARBON KANYON

Most is van egy szép nagy városkánk, ahol versenyezhetünk, ám ezúttal a nagyfőnököket egy jóval kanyargósabb, szakadékokkal dúsírt útszakaszon kell majd lenyomnunk. A bejárható játéktér a Most Wantednek körülbelül másfélszerese. A teljes pálya öt nagyobb kerületre lesz osztva, ezeken belül 5-7 kisebb szeletet „szerezhetünk meg magunknak”. Már említettem, ösztönözve leszünk arra, hogy meg akarjunk szerezni új területeket. Ezt úgy érték el a fejlesztők, hogy a korábban bemutatott speciális csapattagokat elszórva találhatjuk meg a városban. Azt sajnos nem lehet tudni előre, hogy ki hol van, viszont minél több helyet ismerünk meg, annál nagyobb esély van egy profibb csapat összeállítására. Egyes részeken jobb csapattagok lehetnek, máshol lehet, hogy senki sem lesz. Akár így, akár úgy, mindenképpen versenyezni akarunk

majd, mert meg akarjuk tudni, hogy mi van a még ismeretlen helyen. A korábbi részekben ugyebár nem a szerint nyíltak meg a játékterek, hogy mi mit csinálunk, hanem a történet vezérelte a várost. Ezután már előfordulhat, hogy egy barátoddal nyomulsz mondjuk három napot. Neki Ferrarija lesz három csapattaggal, neked meg Porshéd egy szerelővel és egy agresszív vezetővel. Amennyiben menet közben úgy érezük, hogy az adott területünk megszerzéséért folytatott verseny különösen nehéz, sejthetjük, hogy egy értékes emberkét „fogunk kapni a legvégén”. Az sem kizárt, hogy ebben a bizonyos városrészben egy olyan bolthoz is hozzájutunk, ahol eddig nem ismert, speciális alkatrészeket vehetünk a verdánkhoz.

## MÁR NOVEMBERBEN A KEZÜNKBEN LESZ!

Azt kell mondjam, kellemesen csalódtam. Igazából valamiért azt sem hittem volna, hogy már idén lesz új Need for Speed, és mégis. Csak remélni mertem, hogy több autó lesz, és tényleg. Az pedig, hogy mindenféle alkatrészt kreálhatok magamnak, és ennyi új lehetőséget, csapattagokat kapok, még csak eszembe sem jutott. Szóval már most minden elismerésem az EA Black Boxnak, az NFS: Carbonra szerintem soha nem fogom ráaggatni az „egyszerű kiegészítő” nevet.

### ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSAL



Úgy tűnik végre kapunk valami igazán újat, nem csak néhány „apró” vérfriessítést.

A hegyi versenyeken alapművelet lesz a Drift



## NFS: CARBON INTERJÚ

Chris Brown, a játék producere szabadbá tette magát néhány percre, és válaszolt kérdéseinkre. A teljes interjút a GameStar Online-on találhatod meg!

**GS: Miért a Carbon Canyon szolgált a játék helyszínének?**

**Chris Brown:** Úgy éreztük, hogy ez a tökéletes helyszín a következő NFS játéknak. Minden benne van amiről megismerszik a sorozat: veszély, adrenalin, határon versengés.

**GS: Mennyire lesz komoly a rendőrség? A Most Wantedhez képest mi változott?**

**C.B.:** Igyekeztünk a Most Wanted rendőrsé eseményeit átmenetni a játékba. Próbáltunk még több helyzetet teremteni, melyben megmagyarázzuk, hogy egyes helyeket miért vannak jelen a zsaruk. Egy érdekes új lehetőség a „hőterkép-szerű” újítás. Minél többet versenyzel egy adott városrészben, annál valószínűbb, hogy üldözni fognak arra a rendőrök.

**GS: Kérlek mondj pár szót az új játékmódookról!**

**C.B.:** Fontos újdonság a fizika újszerű alkalmazása a játékban. Sok visszajelzést kaptunk a rajongóktól, hogy nagyobb különbséget várnak autók és autótípus között. Mostmár egyértelműen lehet érezni a különbséget a tuningolható, az exotikus és az izomautók között. Nagyon érdekes a „terület-foglalós-aljáték rendszer” is, melynek köszönhetően a játékosok egyedi módon haladhatnak előre a játékban. Hosszú órákon át lefoglal majd a történet, a csapatépítés, a területbirtoklás lehetősége.

**GS: Ha egy dolgot mondhatsz, szerinted mi a legjobb újdonság az NFS: Carbon-ban?**

**C.B.:** Kétségtelen, hogy a Canyon Racing! Ez messze a leghévesebb, leginkább adrenalin pumpálóbb mód amit valaha láthattunk autós játékban. Nemcsak az ellenfeledet kell legyőzöd, lényegében a saját túléléseért is közdened kell.

**GS: Melyik, már megjelent NFS epizóddhoz hasonlíthatjuk leginkább a Carbot?**

**C.B.:** Azt mondhatjuk, hogy a Carbon olyan szinten fejlődött a Most Wantedhez képest, mint a Most Wanted az Undergroundhoz képest.





# ROMANII

## ROMÁNOK AZ ŪRBEN

**Előző számunkban bemutattuk a román 2 Bad Design következő játékát, a Romanians in Space-t. Akkor nem is sejtettük, de lavinát indítottunk el. . .**

**A** ki hirtelen nem tudná, miről is van szó: a *Romainans in Space* egy készülőfélben lévő román sci-fi shooter (előző számunkban tévesen sci-fi stratégia-ként hivatkoztunk rá), melyben az egész Földet uraló Román Birodalom épp a galaxis leigázására készül.

Sorban foglalják el a bolygókat, ám magyar szeparatisták váratlanul kikiáltják függetlenségüket, így a birodalom belülről is veszélybe kerül. A játékos feladata, hogy kipusztítsa az alieneket, elfoglalja a galaxist, és leverje a magyarok lázadását. Bár inkább csak érdekességképpen említet-

tük meg a játékot, számtalan levelet kaptunk vele kapcsolatban. Volt, aki nem tudta eldönteni, vicc-e ez az egész, netán komoly, olyan is akadt, aki szerint mi találtuk ki az egészet, és olyan is, aki nem értette, hogy miért nem érti senki: ez csak vicc. Mi már nem is tudtuk, mit higgyünk,

### Lábjegyzet:

**S**okan felháborodtak a hír kapcsán a múlt hónapban. Általában véve igaz, hogy az „alternatív” jövőképet megfésztő játékoknak kitalált ellenségei vannak, mint a szuperhatalommá nőtt Kína, a magukra találó oroszok, perszonálunióba szerveződő arabok, vagy a begőzölt koreaiak – mind-mind olyan népek és államok, melyek a nyugati társadalmak (és a nekik fejlesztő kiadók) szemében eladható ellenségképnek tűnnek. Kínának ugye gombamód növekszi a gazdasága, s ehhez valamiért világhatalmi törekvéseket párosítunk, az oroszokat a múltjuk kísérti, a koreaiak az aktuális atommumus, szegény arabokat meg ugye mindenhová be

kell tenni, ahová csak lehet. Most mi lettünk ellenségkép. Megtudhatjuk végre, mit éreznek a többiek! Vagy mégsem?

**A fenti országok** játékosai nem feltétlenül vannak személyesen megszólitva, hisz a kínai kollegák között elenyésző számban akadnak például diktátorok, mint ahogy az arab országokban sem mindenki terrorista, vagy a németek között náci (hogy reflektáljunk a román fejlesztők által vonatkozó példaként felhozott második világháborús FPS-ekre). Mi egységesen lettünk ellenségek. Másrészt azok a konfliktusok nem feltétlenül gyökereznek aktuálpolitikai témákban, inkább a

múltban, vagy egyszerű fikciókban. Ezekhez hasonló felállással szintén nem lenne bajunk, kétfelm, hogy bárki magára venné, ha egy középkori várépítős stratégiában a hunok ellen kellene harcolnia, vagy ha egy tetszőleges fejlesztőcsapat akkora potenciálokat látna a jelenlegi magyar gazdaságban, hogy készülő sci-fi RTS-ében a XXII. század világalomra törő atomnagyhatalmaként álmodna meg minket. A „magyaros-leverős” ötlet egy „romános-hódítós” játékban viszont eleven problémából táplálkozik, ami nem is múlt, nem is fikció: még mesze nincs lezárva, feldolgozva meg pláne, éppen ezért sokaknak nagyon érzékeny pont lehet.



ezért megkerestük **Alexandru Dutát**, a 2 Bad Design fő dizájnerét.

**GameStar:** Honnan származik a *Romanians in Space* ötlete?

**Alexandru Duta:** Előző játékunk, a *Cotropitorii* végén a románok meghódították a Földet, úgyhogy logikusnak tűnt ezúttal még nagyobb távlatok után nézni. Így jutottunk el a galaxis meghódításának ötletéhez. Az pedig, hogy éppen sci-fi shootert készítsünk, leginkább saját frusztrációkból fakadt. A közönséget manapság nem igazán érdeklik ezek a játékok, talán évente egy-két ilyen készül, a legnépszerűbb franchise-ok behaltak – különös tekintettel örök kedvencünkre, a *Freospace*-re. Minket azonban lelkesít, hogy egy olyan műfajban próbáljuk ki magunkat, amit mindannyian szeretünk.

„magyar szeparatistákat” válasszatok a játék ellenségeivé?

**AD:** A magyar szeparatisták ötlete hirtelen jött. Egy reggel arról beszélgettünk, vajon a románok kikkel harcolhatnának az űrben. Kézénfekvő válasz volt, hogy alienekkel, valaki azonban felvetette, hogy milyen lenne, ha emellett valakik fellázadnának a leigázott országok közül. Mivel a hírekben épp az erdélyi magyarok és románok autonómiáról szóló vitája szerepelt, úgy véltük, ez érdekes történet-szál lenne.

**GS:** Egyszerűen nem tudjuk eldönteni, ahogy sok olvasónk sem: a sztori mindössze egy „alternatív történelmet” mutat be, vagy azért van benne valamiféle (ön)íronia?

tették, elfogadták a sztorival együtt, nem problémáztak, jobban érdekelték őket a játékelemek. Más volt a helyzet az amerikaikkal. Nekik először a *Cotropitorii*-t mutattuk be, és már az első öt percben kiakadtak. Komoly vita alakult ki arról, hogy valóban jó irány-e ez a játéknak, meg hogy miért épp a románok foglalják el a világot és nem az Egyesült Államok... A NASA-val hozakodtak elő, meg ilyesmi, hamar káoszba fulladt az egész.

**GS:** Mit gondolsz, a magyar játékosok hogy fognak reagálni arra, hogy „ellenség” lettek egy játékban? Poénra veszik? Megsértődnek?

**AD:** A *Cotropitorii*-ban az amerikaiak ellen kellett harcolni, ott ők voltak az ellenség. Bár meglehetősen ellentmondásos érzések születtek ezzel kap-

**AD:** Gondoltunk erre már akkor, amikor a *Cotropitorii*-t felfedezte a román sajtó, és különféle indokokkal címlapokra került. Megfordult a fejünkben, hogy következő játékunk valamiféle mélyebb jelentést is hordozhatna, de bármilyen meglepő, néhány ember valóban vette a fáradságot és /játszott vele... Lehet hogy fura, de így van. Az emberek hajlamosak leragadni a sztorinál, aztán azon vitatkozni, magával a játékkal meg senki sem játszik. Még ha a /*Romanians in Space*-nek provokatív sztorija is lenne, ezúttal a játékra helyezük a hangsúlyt, nem pedig a sztorira.

**GS:** Mikorra várható a játék? Számítunk magyar nyelvű verzióra?

**AD:** Szeptemberi megjelenést céloztunk be. Egy helyi játékforgalmazó már

# IN SPATIU

**GS:** A játékmenet szempontjából mi különbözteti meg a *Romanians in Space*-t más hasonló játékoktól?

**AD:** A *Romanians in Space* egy küldetés alapú sci-fi shooter. Javarást a harcra szól. Nem igazán lesz „AAA” cím, mindössze egy kis szórakozás olyan embereknek, akik már régóta vágytak egy efféle játékra – mint például mi. Néhány ötletet áttemeltünk a *Freospace*-ből, az *EVE Online*-ből, az *Independence Wars*-ből, célunk mindezt egy összefüggő sztoriba, kerek univerzumba illeszteni.

**GS:** Weboldalak tanúsága szerint a játék sztorija meglehetősen... merész. Hogy jött az ötlet, hogy képzletbeli

**AD:** A történet sok olyan dologra utal, ami még a kommunista rendszerek összeomlása után is jó ideig mérgezte egész Kelet-Európát. Mi próbálunk csavarni rajta egyet, megmutatni, hogy a dolgok másképp is alakulhattak volna. Természetesen nem támogatjuk a kommunizmust, nem is tudnánk nem viccet csinálni belőle, ezért került be játékaikba.

**GS:** Eddig milyen reakciókat kaptatok a játékkal kapcsolatban? Honfitársaitok nem akadtak ki azon, hogy a galaxis elnyomóinak állítjátok be őket?

**AD:** A brit sajtó meglehetősen visszafogottan fogadta a játékot. Megér-

csolatban, a legtöbben elfogadták és annak vették, ami: poén. Egy egyszerű fiktív sztori. A *Romanians in Space*-ben éppenséggel a magyarok lettek az ellenség. Remélem mindenki túleszi magát rajta, ahogy – gondolom – a németek is túleszik magukat az összes *Medal of Honor* játékon. Sőt, voltaképp minden világháborús játékon. Ők a játékok leggyakoribb ellenségei, mégsem hiszem, hogy megsértődnének ezen. Mi is ebben bízunk.

**GS:** Talán fura kérdés egy játék kapcsán, de ha már így megbolygatta a közvéleményt: szerinted a *Romanians in Space*-nek van bármiféle mélyebb társadalmi vagy politikai mondanivalója?

megkeresett bennünket a romániai terjesztéssel kapcsolatban, de nem szívesen kérnénk annyit a játékaikért, mint amennyiért ők árulnák. Bár rengeteg munkát fektettünk ebbe a játékba, nem lehet teljes árú, hiszen nem is hasonlít egy „AAA” címre. Ha valóban forgalomba kerül, akkor csakis low-budget kategóriában. Román és angol verzió készül, de bárki nyugodtan lefordíthatja majd más nyelvekre.

**mazur**

**Butaság lenne** azonban a háttérben magyarellenes propagandát, vagy nyílt hadüzenetet keresni. Az interjúból kitűnik, hogy csupán néhány fejlesztő szellemesnek vélt, de nem átgondolt agymenéséről van szó. A jólélt Alexandru nem egy Nagy Román Nemzetiszocialista Konglomerátum első embereként kódoltatja agitprop üzeneteit a játékaiba – csupán egy lelkes baráti társaság tagjaként kiáltotta ki magát fődizájnernek, nomen „executive topmenedzsernek” a haverokkal alapított bétében. A képlet ott hibádzik, hogy az egyszerű „poén” jelentéstartalma az ismert körülmények miatt nagyon hamar módosul: felesleges ellentétet szít, akarva

akaratlanul állást foglal, és negatív üzenetet hordoz. E felelősség alól pedig nem lehet sértődötten kihátrálni azzal, hogy „az emberek mindig leragadnak a sztorinál, aztán azon vitatkoznak, magával a játékkal meg senki sem játszik”. Egye meg mindenki, amit főz.

**Van még egy** érdekes vonatkozása a játéknak: a *Romanii in Spatiu* még ha torz formában is, de újabb példája annak, hogy lassan a játékok is megérnek a pusztá szórakoztatáson túl érzelmek, gondolatok, urambocsá! társadalmi mondanivaló kifejezésére. Tetszik, nem tetszik, a digitális játék egy újfajta véleménykövetítő médium, melynek interaktivitásából

fakadó véleményformáló ereje akár még nagyobb is lehet, mint a jelenleg elterjedt csatornáké. Esetünkben nyilván nem szeretnénk „társadalmi mondanivalóként” hivatkozni néhány fiatal srác keményvonalas történelemtanárok által ihletett népnemzeti kirohanására (és itt nem a magyarok szerepére, mint inkább a játék egész elborult világhódító ötletére gondolok), de tény, hogy Romániában a *Romanii in Spatiu* bizonyos körökben sajnos nem csak a szórakoztatásról fog szólni.

**A jelenségtől megijedni** nem kell, hiszen egy popkulturális műfaj vagy médium fejlődése és térnyeré-

se előbb-utóbb magával hozza annak egészséges kontrollálását is (akár a zene, a filmek, vagy a tévé esetében), de az átmeneti időszakban sajnos számolnunk kell ilyen vadhajtásokkal – egészen addig, amíg az EBRS-típusú játékkategorizáló rendszerek ki nem bővülnek a „political correct” besorolással. Addig is a „normális” társadalmi mondanivaló közvetítésének nemes eszméje nevében egy kedves válaszlévlé keretében felhívtuk a 2 Bad Design figyelmét arra, hogy legközelebb inkább „pandás-megmentős” játékot fejlesszenek mobilra, abban több lesz a köszönet, minden szempontból. Roarr!

**Boe**



**OLVASÓI  
BÉTATESZTRE**  
JELENTKEZNI  
AZ ALÁBBI CÍMEN LEHET:  
[WWW.GAMESTAR.HU/BETATESZT](http://WWW.GAMESTAR.HU/BETATESZT)



# EL MATADOR

**Mi lenne, ha keresztelnénk a *Max Payne* játékmenetét a *Far Cry* környezetével és hangulatával? A Plastic Reality reményei szerint új játékukat, az El Matadort – kíváncsiak lettünk és három lelkes olvasó segítségével magunk is utánajártunk.**

**A**zért ismerjük el, ez nagyon jól hangzik... a Max Payne-t is szeretjük, a Far Cry-t is, hogy most pedig depressziós zsaru helyett ép-penséggel egy kábítószerezellenes ügynököt segítünk át a dél-amerikai kokainbárók között (pontosanabb hulláik között) csak hab a tortán. Bár a hazai forgalmazó, a szeretve tisztelt SevenM által rendelkezésünkre bocsátott bétából ez nem derült ki, még sztori is jár a hentes mellé. A címet már most leleplezhetjük: legjobb tudomásunk szerint bikákkal még közvetve sem kerülünk kapcsolatba, az „el matador” hősünk fedőneve, aki szupertitkos küldetése keretében jól végigveri az egész drog-maffiát. Az indok: egy új dél-amerikai szervezet, a „La Hermandad” hatalmas kokoszállítmányt készül becsempészni az USA-ba, mellyel az egész piacot beterítenék. De akad itt más is... Felfedezhetünk némi hasonlóságot Max Payne-nel, mert a mi hősünk is „tüllépi” hatáskörét, amikor az akció számára személyes bosszúhadjárattá

válík és korrup tábarnokokat, maf-fiózókat, ellenséges civileket, de még krokodilokat is (!?) bebüntet mindazért, amit testvérelével műveltek. Hogy mit, nem tudjuk, de mire végigverekedjük magunkat Costa Rica, Kuba, Kolumbia festői tájain, menet közben csak kiderül.

## BARKÁCS ENGINE - KOMOLY EXTRÁKKAL

Ami a grafikát illeti, úgy tűnik, hogy suttyomban időközben történt némi változás, míg nem néztünk oda. Néhány hónappal ezelőtt ugyanis, amikor utol-jára hírt adtunk az El Matadorról, még közel sem nézett ki ilyen jól. Bár pá-ratlannak azért nem neveznénk grafikáját, mindenképp tetszetős, néhány ponton pedig meghökkentően profi megoldásokat alkalmaz: a Plastic Reality becsületére legyen mondva, mindent belepakolt házilag barkácsolt engine-jébe, amit csak talált. A leginkább meg-győző effekt talán a mágikusan csengő nevű „per-pixel atmospheric scattering”, mely révén nyitott helyszíneken az at-moszférán átszűrődő sugarak egészen életszerű fényviszonyokat eredményeznek, kiváló lehetőséget adva kü-

lönféle napszakok és időjárás viszonyok ábrázolására. Az eredmény: nem csu-pán „nevében” Far Cry szintű látvány a nyitott tereken. Ha már fényviszonyok: a kültéri árnyékok is impozánsak, az Unreal Engine 3.0-ban is használt lágy szélekkel, illetve az elmaradhatatlan bullet-time is teljesen DirectX 9-alapú effektet kapott. Mindennek természetesen megvan az ára: a maximális rész-letességhez térhajtóművel szerelt PC-re lesz szükség, ami minőség/erőforrás te-kintetében nem egészen arányos... Per-sze közepes grafikai minőség mellett is elfogadható a látvány, de azért nem

lenne rossz, ha a végleges változatra ki-csít jobban optimalizálnák a kódot.

## - HALLOD? - PERSZE, KABÓCÁKI!

Ami a hangokat illeti, a játék büszkén lo-bogtatja az X-Fi logót (EAX Advanced HD támogatás, melyet a SB X-Fi kártyája mel-lett csak a SB Audigy tulajok élvezhetnek) de mivel ilyen kártyát az olvasói bé-tatesztre kijelölt gép számára nem sikerült lőnünk a búcsúban (három pálcikás volt), szegény olvasóink kimaradtak az élmény-ből. Később szerencsére sikerült a teszt-laboros pajtásoktól kisírní egyet és meg-

Fejzetek Hitman nyugdíjas éve-iből: kicsit meghízott és épp dél-amerikában keres egy kis melléket.





# AMI SZÁMÍT

Bár kétségtelenül van benne potenciál, az El Matador jelenlegi formájában inkább kiábrándító. A kedves olvasók sem voltak éppen elmosva tőle, hamar leírták magukban, amihez nagyban hozzájárult, hogy elképesztő sebességgel sikerült az összes elképzelhető bugot reprodukálniuk – hiába, született teszterekkel hozott össze minket a sors. Talán kicsit naivak vagyunk, mert mi még mindig reménykedünk abban, hogy a végleges verzióig kikalapálják az El Matadort, kár lenne érte.



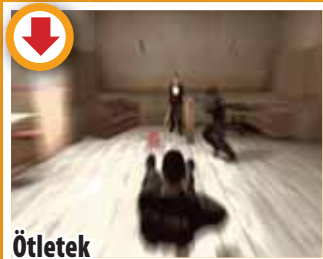
Minden ok, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Ötletek

**GS:** Ha valami, akkor az ötletek az El Matador leggyengébb pontja. Az akció olyan arcátlanul lett áttemelve a Max Payne epizódokból, hogy mi pirultunk bele.

**Olvasók:** Túlságosan hasonlít a Max Payne-re.



Irányítás

**GS:** Mint Max Payne klón, az irányítás is könnyen kiismerhető, más kérdés, hogy közelébe sem érhet elődjének – talán ezen is tudnak még pofozni.

**Olvasók:** A fegyverek nem elég realiztikusak, nehézkes az irányítás, a mozgás is bugos (lassított vetődés felfelé a lépcsőn...)



Hangulat

**GS:** Nem rossz ez a dél-amerikai hentesfeszítvá, a környezet is meggyőző, inkább a bugok és a frusztráló akciórészek rontják le a hangulatot, de alaposan.

Kérdés, mennyit tud ez változni a végleges verzióig... **Olvasók:** Buták az ellenfelek, sok a bug, a rag doll effekt neveléses

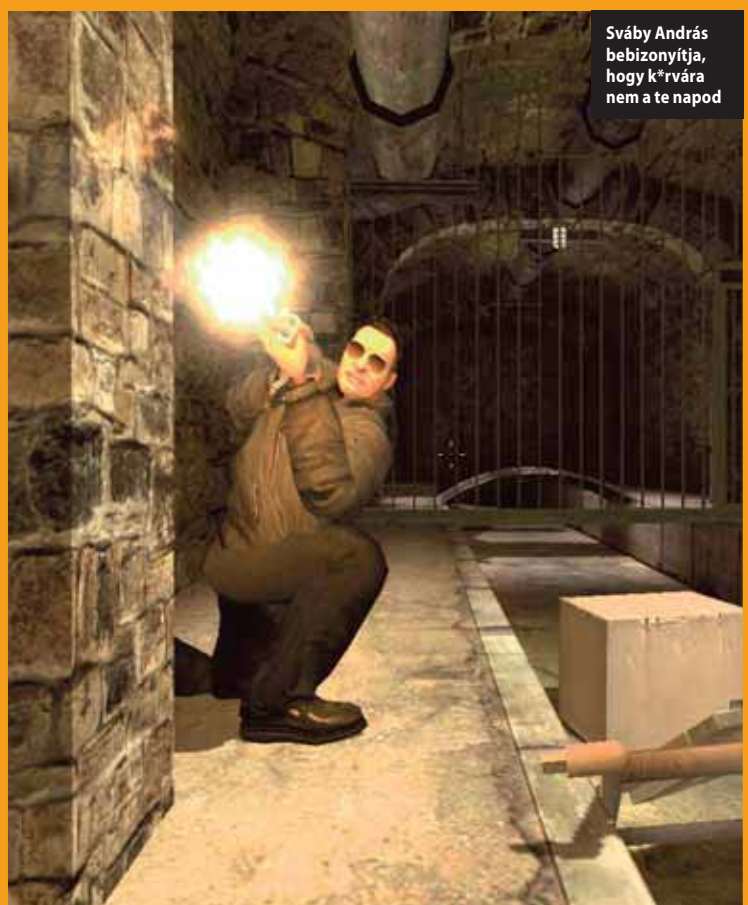


Grafika

**GS:** Olvasói randalírozásra kirendelt tesztpépünk határozottan megtagadta, hogy maximális részletesség mellett futtassuk a bétát, később erősebb vason is kipróbáltuk – a látvány úgy jóval meggyőzőbb volt.

**Olvasók:** Összességében jól néz ki, ám ez sajnos nem minden részére igaz.

Sváby András  
bebizonyítja,  
hogy k\*rvára  
nem a te napod



## OLVASÓI BÉTATESZT EL MATADOR

füllelhetünk, úgyhogy legalább nekünk higgyétek el: állatul szól. Bár a béta pályái javarészt szűkösek és meglehetősen lineárisak voltak, amikor nagy, nyitott tere értünk (nevezetesen egy hatalmas kikötőbe) tökéletes atmoszférát teremtett a számtalan, remekül elhelyezett effekt.

### LÓHETEK AKKOR MOSMÁ?!

A játékmennel kapcsolatban első benyomásunk az volt, hogy az El Matador piszkosul nehéz, ám sajnos nem a rafinált ellenfelek miatt – sőt. Hiába a Max Payne hagyatéka (márpedig itt az egész, még a bullet-time hangeffektje is megegyezik) a célzás macerásabb, könnyebben akadunk be különféle tereptárgyakba (például egy

változatig nem találja ki, mégis merre, hogyan löje be a dolgot, félt, hogy az El Matador végül két szék között a pad alá huppan. Ahogy mondani szokás.

### BUGOK TENGERE

Béta ide vagy oda, nehéz szó nélkül elmenni sok bosszantó apróság mellett. Ellenfeleink szellemi képességeiről már esett szó, a fegyverek sem tökéletesek: nem túlzás, tucatnyi akad majd a kezünkbe, de hogy statisztikáik mennyire felelnek meg a valódiaknak, kétséges – menet közben valahogy erőtlenné tünnek (kivéve a távcsöves puskát, ami teljesen árkádosan működik). A rongybaba (rag doll) effekt kicsit túlzó: nagyon reméljük, a végleges verzióban talán nem maradnak

## » HA TÚL SOKAT ÓVATOSKODUNK, LEÜL A JÁTÉK ÉS BEPOROSODIK A BULLET-TIME GOMBJA «

lassított vetődés során) bár ez a különféle objektumokkal gazdagabban díszített helyszíneknek is betudható. Ellenfeleink azonban nem mutatják mesterséges értelem különösebb jeleit, inkább nyers erővel, számbeli fölényrel darálnak le minket. Megkérdőjelezhető dizájneri döntés, hogy a játékban túlságosan nagy szerepet kap a taktikázás: egyszerűen azért, mert egyenesen rá vagyunk kényszerítve. Bár a Max Payne-ben a bullet-time bőven elég volt ahhoz, hogy kihúzzon minket a szorult helyzetekből – ha túl sokan gyűltek körénk, egyszerűen belassítottuk az időt és mindenkit kényelmesen megpakoltunk ólommal – az El Matadorban már jóval nehezebb dolgunk van. Barmennyire is csábító gondolat budda-buddával berombolni a tömegbe, ha nem célzunk halálpontosan, vagy kicsit is túl-erőben vannak (márpedig általában nem egyesével rontanak ránk) lassítás ide vagy oda, végünk. Ez persze igen frusztráló és a Max Payne-es irányítás, kamerakezelés eleve nem igazán alkalmas lopakodásra, ha túl sokat óvatoskodunk, nagyon leül a játék, közben pedig beporosodik a bullet-time gombja. Vannak deklaráltan „lopakodós” részek is, amikor a játék nem várja el tőlünk a zúzást, sőt, egyéb módokon (például különféle kutyúkkal) segít minket, de talán jobb lett volna, ha más helyeken viszont tényleg nyugodtan rombolhatnánk előre. Jó lenne megtalálni itt valamiféle egyensúlyt, mert ha a Plastic Reality a végleges

egy helyben ellenfeleink, miközben löjük őket, hogy csak haláluk pillanatában repüljenek el a leghetesebb irányba – és még sorolhatnánk, úgyhogy... akad még tennivaló, bőven. Max Payne-klón vagy sem, az ötletek hiányával kapcsolatban még várjunk, hisz ki tudja, milyen pályák, megoldások kerülnek a végleges verzióba. A bugok azonban remélhetőleg eltűnedeznek, mire megkapjuk a játékot, mert eddig inkább csalódás az El Matador.

mazur

**Land Computer** Nyitva: H-P: 10-18, Cím: Bp. Dohány utca 54  
Telefon: 462-0311, Fax: 462-0310  
E-mail & msn: [kerdes@landcomputer.hu](mailto:kerdes@landcomputer.hu)  
Skype: [landcomputer](https://www.landcomputer.hu)  
[www.landcomputer.hu](http://www.landcomputer.hu)

**Akciós termékeink (bruttó árak)**

Webkamera Genius GE-111	4.990.-
DVD író LG H20L Lightscribe OEM	9.500.-
RAM 512MB 400Mhz Kingmax, 3 év gar.!	9.900.-
CPU AMD Sempron 2600+ S.754 BOX	14.900.-
HDD Samsung 300GB SATA-II 3 év gar.!	23.900.-
VGA Geforce 6600GT 256MB PCI-e	24.900.-
17" Flat Samsung 796MB, 3 év gar.!	31.900.-
TFT 17" Samsung 710N 12ms, 3 év gar.!	48.900.-

**Land Premium 119.880.-**  
AMD Athlon64 3200+ CPU, 512Mb DDR  
160Gb HDD, ATI 9600PRO 128Mb VGA,  
+TV Out, DVDRW, FDD, AC'97, Midi ATX

**Land Gold 119.880.-**  
Intel P4 3GHz CPU, 512MB DDR, FDD, 120 Gb HDD,  
ATI X550 128MB VGA, AC'97, LAN, DVDRW, Midi ATX

**Land Gamer 147.480.-**  
AMD Athlon64 3500+ CPU, 2x512  
DDR, 160Gb HDD, DVDRW, FDD, AC'97,  
ATI X1600PRO 128Mb VGA, Midi ATX

**Land Premium 147.480.-**  
Intel P4 3.2GHz CPU, 2x512MB DDR, FDD, DVDRW,  
160 Gb HDD, ATI X700 128MB VGA + TV Out, AC'97,  
LAN, Midi ATX

**A hirdetés felmuatója a konfigurációk árából 10.000Ft kedvezményt kap!**

**Házhozszállítás az egész országban a GLS futárszolgálattal!**

**Áruhitel már 0% önrésszel is!**

**ERDISZEN BANK cetelem**





# OLVASÓI BÉTATESZT

**Bétatesztelni: öröm. Az a delikát pillanat, amikor a gyönyörű screenshotok után először szembesülünk a rögvalósággal, hogy mit is sikerült fejlesztő barátainknak letenni az asztalra. A valóság néha kicsit sokszerű, ezért is jó, ha megoszthatjuk az élményt néhány kedves olvasóval.**

Következzenek tehát avatott tesztterei játéktapasztalatai – aki lemaradt, ne habozzon kitölteni a jelentkezési ívet a [www.gamestar.hu/betateszt](http://www.gamestar.hu/betateszt) címen, hátha legközelebb őt dobja ki ender... izé, a számítógépes sorsolás!

## PLAYER 1



**Név:** Komáromi Kristóf

**Kor:** 17

**Foglalkozás:** tanuló

**Lakhely:** Bicske

**Kedvelt játékok:** FPS, RTS, RPG

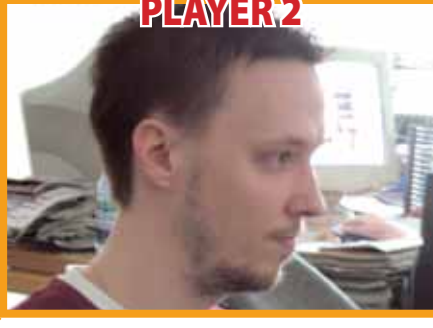
**Most ezt tolja:** Sin: Episodes, GRAW

**Örök kedvenc:** Call of Duty

### Vélemény

A játék grafikailag szépnek mondható, bár még vannak benne bugok. Például amikor lelövünk valakit, az furcsán „összekötődik” a célkeresztrel. A kamerakezelés sem az igazi, ha közvetlenül valamilyen tereptárgy elé állunk, nem lehet tőle látni semmit. Az ellenségek MI-je kimerül abban, hogy fedezéket keresnek és végrehajtják azt amit leszkripteltek nekik. Egyáltalán nem tetszett, hogy a játékban szereplő bullet-time rendszert és a hangokat a *Max Payne*-ből vették át. Talán annyit változtattak rajta, hogy a kis homokóra jelet kicserélték egy csíkra. Zavart még, hogy az ellenfelek mindig tudták, hogy hol vagyok és akár falon át is lelőttek, a fegyvereknek pedig irdatlan a szórása. Talán a béta miatt van, de szerintem ez egy elég átlagos TPS.

## PLAYER 2



**Név:** Mutter Norbert

**Kor:** 27

**Foglalkozás:** főisk. hallg., webprogramozó

**Lakhely:** Budapest

**Kedvelt játékok:** FPS, akció-RPG, körökre osztott stratégia

**Most ezeket tolja:** HoMM V

**Örök kedvenc:** Diablo 2

### Vélemény

Ha diplomatikus szeretnék maradni, azt írnám, hogy remélem még erősen dolgoznak a játékon a fiúk. Engem legjobban a *Total Overdose*-ra emlékeztetett, poénok és fantázia nélkül. Ahányszor nekiugrunk, ugyanazt a sablonos, lineáris játékményt játszhatjuk végig. Bétára való tekintettel a grafikában látok fantáziát, de bugos. A tárgyak fizikája egész jó, ellenben a hús-vér szereplőkkel akik rongybabaként dőlnek el, hihetetlen pozíciókat felvéve. Az ellenséges katonák csak arra várnak, hogy elérjük a megfelelő helyet, az MI szinte teljesen hiányzik. A játéktér erősen korlátozott, az időlassítás effektet is látuk már több játékban. A mesterlövész puska (amivel állva is tökéletesen lehet célózni) azonnal képes ölni, a többi meg feje is szinte hatástalan. Ez így, 2006 derekán maximum egy közepes szintre lesz elég.

## PLAYER 3



**Név:** Wächter Zsolt

**Kor:** 15

**Foglalkozás:** tanuló

**Lakhely:** Bicske

**Kedvelt játékok:** FPS

**Most ezt tolja:** Call of Duty

**Örök kedvenc:** Call of Duty

### Vélemény

Szerintem ez a játék túlságosan is sok dologban hasonlít a *Max Payne*-re. Én nem az ilyen játékokat (azaz TPS-eket) szeretem, mert szerintem kötött a mozgás és nem lehet akkora játékelményt szerezni, mint egy FPS esetében. A játékelményt közepes, történetet nem nagyon láthattunk, csak összefüggés nélküli pályákat, mivel ez még csak béta verzió volt. Még nagyon sok a bug (és szerintem ennyit ki sem fognak javítani). Az *El Matador* grafikája általában kielégítő, de sajnos nem minden téren. Nem tartom olyan jó játéknak, szerintem még bőven van mit dolgozni vele.

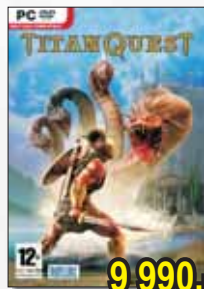


# CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

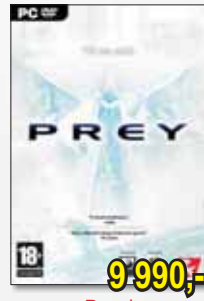
7 Sins HUN	3 990
Advent Rising	9 990
Afrika Korps vs D. HUN	1 910
Against Rome	950
Age of Empires 3 HUN	6 990
Am. Conq. Divided Nat.	7 990
Armies of Exigo HUN	3 990
Arx Fatalis	950
Asterix és Obelix XXL	1 910
Bard's Tale	3 990
Battlefield 1942 + 2 kiegészítő	3 890
Battlefield Vietnam	3 890
BF 2 Euro Forces (kód)	3 890
BF 2 Armored Fury (kód)	3 890
Bet on Soldier	3 990
Beyond Divinity	1 990
Big Mutha Truckers 2	1 910
Black & White 2	11 490
B & W 2 Battle of Gods	4 890
Blazing Angels: Squad	6 990
Blitzkrieg	1 230
Blitzkrieg 2	9 590
Blood Rayne 2	9 990
Boiling Point HUN	5 990
Brothers in Arms HUN	3 990
Call of Cthulhu	6 990
Call of Duty "év játéka"	3 830
Call of Duty 2	13 990
Car Industries HUN	3 990
Cars (Verdák)	6 990
Champ. Manager 2006	11 990
Chaos League	990
Children of the Nile	1 990
Chrome Gold	1 910
Civilization 4	9 590
Claw	950
Cold Fear	4 990
Cold War	4 990
Combat Flight Sim 2	3 490
Combat Mission: Overlord	990
Command&Conq. pakk	7 190
C&C Generals Deluxe	3 830
Commandos 3	2 870
Commandos Strike For.	8 990
Cossacks 2	7 670
Cossacks 2 Battle for E.	5 990
Crashday HUN	5 990
Csatáregységek HUN	1 910
CSI 1	1 990
CSI 1+2+Miami	3 690
CSI 3 Dimensions of M.	5 990
D-Day HUN	1 910
Da Vinci Code	7 990
Desperados 2	9 990
Diablo	950
Diablo 2 + Lord of Destr.	2 990
Disney játékok	Hivj
Dino Crisis 2	1 910
Dragonshard	3 990
Driver	1 910
Driver 3	3 990
Dungeon Siege 2	6 990
Dungeons&Dragons onl.	9 990
Egypt 3 HUN	3 830
Emperor: Rise of M. K.	2 870
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	6 990
Etherlords HUN	950
Euro Rally Champion	990
Europa Universalis HUN	950
Europa Universalis 2	1 910
Everquest 2	2 390
Fahrenheit: Indigo Pr.	3 990
Far Cry	1 990
F.E.A.R.	4 990
FIFA 05	3 890
FIFA 06 HUN	12 470
FIFA World Cup 2006	9 590
FIFA Manager 06	11 490
Fire Captain HUN	3 830
Flatout 2*	1 910
Flight Simulator 2002	3 490
Flight Simulator 2004	9 990
FS 2004 Kiegészítők	Hivj
Football Manager 2005	3 990
Football Manager 2006	9 590
Ford Street Racing	1 910
Freelancer	2 390
Full Spectrum W: Ten H*	9 990
Getting Up	4 990
Ghost Recon 3	9 990
Glory of the Roman E.*	7 990
Godfather (Keresztapa)	11 990
Gorky Zero HUN	990
Gothic 2	1 990
Gothic 2 Night of Raven	2 990
Gothic 2 Gold	3 990
Grand Theft Auto 3	2 870
GTA Vice City	2 870
GTA San Andreas	6 990
Great Escape	950
Ground Control 2 HUN	1 910
GT Legends HUN	7 990
GTR (FIA GT R.) HUN	3 990
GTI Racing HUN	5 990
Guild Wars (2006)	6 990
Guild Wars Factions	6 990
Gyűrűk U: Király v.tér	3 830
Gyűrűk Ura Harc Középt*	3 890
Gy.U. Harc Középt. 2.	12 790
Half-Life 2 Platinum*	11 690
Half-Life 2 Episode One	4 890
Halo	3 990
Hard Truck HUN	950
Harry Potter: Bölcsek k	3 830
HP 2 Titkok kamrája	3 830
HP 3 Azkabani fogoly	3 830
HP 4 Tűz serlege	11 490
Hearts of Iron 2	1 910
Heavyweight Thunder	990
Heroes 3 Complete	1 910
Heroes 3 Essential HUN	990
Heroes of M&M 4 HUN	1 910
Heroes 4 Complete HUN	3 890
Heroes of M&M 5 HUN	11 990
Hitman Contracts	2 870
Hitman Blood Money	9 990
HomeWorld 2 HUN	1 910
House of the Dead 3	1 910
Ice Age 2	7 990
IGI 2	1 910
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 870
Imperium Galactica 2 HU	950
Jeanne D'Arc HUN	1 990
Jurassic Park Op. Genes	2 870
King Kong HUN	6 990
King of the Road	990
Knights&Merchants 2 H.	1 910
LEGO többféle, /db(EVM)	1 910
Loco Mania	4 990
Locomotion	2 870
Majestic Chess	1 990
Marine Park Empire	1 910
MRTI: Path of Neo	3 990
Medal of Honor Warchst	3 890
Medal of Honor Pacific	3 890
Medieval Lords HUN	3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.	2 870
Might and Magic 7	950
Monopoly Tycoon	990
Mortyr 2 HUN	3 990
Myst 4 Revelation HUN	990
Myst 5 End of Ages	4 990
Nagymester 2 HUN	950
NBA 2005	3 890
NBA 06	11 490
Need for Speed Und. 2	3 890
NFS Most Wanted	7 190
Nexus HUN	3 830
NHL 2005	3 890
NHL 06	11 490
Oblivion (Elder Scr. 4)	11 990
Oil Tycoon 2 HUN	1 990
Onimusha 3	6 990
Outrun 2006*	Jón
Over the Hedge*	7 990
Panzer Elite Action	7 990
Panzers Phase 1 HUN	990
Panzers Phase 2 HUN	4 790
Port Royale 2+2 HUN	3 990
Praetorians	2 990
Prey*	9 990
Prince of Persia S. o.T.	1 990
Prince of Persia 2 HUN	10 550
Pro Evo Soccer 5	4 990
Psychonauts	9 990
Pure Pinball HUN	990
Quake 4	13 990
Rainbow Six Lockdown	6 990
Resident Evil 3	1 910
Restaurant Empire HUN	990
Restricted Area HUN	3 990
Richard Burns Rally	3 490
Rise & Fall: Civ. at War	11 690
Robin Hood Def. HUN	910
Rogue Trooper	11 990
Rollercoaster Tycoon 3	3 990
Rollerc. T. 3. Soaked	3 990
Rollerc. T. 3. Wild	3 990
Rush for Berlin HUN	7 990
Sacred (Plus bővítéssel)	3 830
Sacred Underworld	3 830
Sacred 2	5 750
Settlers 5 HUN	6 990
Shadow Ops: Red Merc.	1 990
Sherlock Holmes Ezüst f.	1 990
Silent Hill 3	2 870
Silent Hunter 3 HUN	3 990
Silent Storm	990
Sim City 4 Deluxe	3 890
Sims + Livin' It Up	3 890
Sims kiegészítő Pack 1	3 890
Sims 2: Family Fun	3 890
Sims 2 kiegészítő Pack 2	3 890
Sims 2 HUN	12 470
Sims 2: Egyetem HUN	7 190
Sims 2: Éjszakák HUN	7 190
Sims 2: Vár az üzlet HUN	7 190
Sims 2: Family Fun	3 890
Sin Episode 1: Emerg	4 890
Skoda Racer	1 910
Sonic Adventure DX	990
Sonic Heroes	1 990
Spellforce Platinum	5 990
Spellforce 2	990
Spinter Cell Trilogy	8 990
Star Wars Battlefront 2	13 990
Régebbi SW játékok	3 490
Starcraft és Brood War	1 910
Starship Troopers	1 910
Streets R. 2: Fast Driver	1 910
Stronghold 2 Deluxe	4 990
SWAT 4 Stetchkov Synd.	5 990
Syberia HUN	950
Thief 3	2 870
Titan Quest*	9 990
TOCA Race Driver 3	9 990
Tomb Raider 3	990
Tomb Raider 4	990
Tomb Raider Chronicles	1 910
Tomb Raider Angel of D.	1 910
Tomb Raider Legend	11 990
Total Club Manager 2005	3 890
Total Overdose	6 990
Total War: Eras*	Jón
Trabi Racer	1 910
Train Simulator	3 490
Transport Giant HUN	3 830
Tr. Giant Down U. HUN	4 990
Transp. Giant Gold HUN	6 990
Tycoon City New York	4 990
UFO Aftershock	5 990
Unreal Tournament 2004	3 830
Ubersoldier	7 990
V-Rally 3	2 870
Vietcong 2	6 990
Wanted Guns HUN	1 910
War of the Ring	2 870
War on Terror HUN	5 990
Warcraft 3	2 390
Warcraft 3 FrozenThrone	2 990
Wizardry 8	950
World of Warcraft onl.	9 990
WOW 60 nap Gamecard	7 990
Worms Forts Und. Siege	1 990
X-Men The Official Game	9 990
Yahzee (Kockapóker)	990
Zoo Empire HUN	3 830
Zoo Tycoon 2 HUN	3 990

## TISZTA ERŐBŐL NYÁR!



Titan Quest\*

9 990,-



Prey\*

9 990,-



Heroes of Might & Magic 5

11 990,-



Rush for Berlin

7 990,-



Rise and Fall: CaW

11 690,-



Psychonauts

9 990,-



World of Warcraft

9 990,-



Blood Rayne 2

9 990,-



Hitman Blood Money

9 990,-



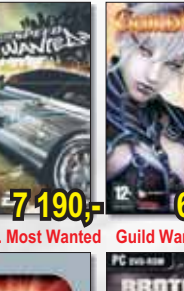
F.E.A.R.

4 990,-



Pro Evo Soccer 5

4 990,-



Need for S. Most Wanted

7 190,-



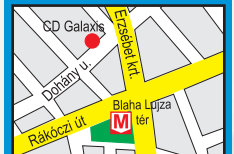
Guild Wars (2006)

6 990,-



Guild Wars Factions

6 990,-



## Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933  
vagy  
galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!  
Díja: a szállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.  
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

## GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!  
0-24h, egész nap  
Online, friss termék-információval, listával  
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!  
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.  
További információk: allas.galaxisnet.hu  
Jelentkezés az üzletünkben.

## AJÁNLK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



# AZ ÉLET CSÁSZÁRA

**Már az MMO-kban megtanultam...  
...mindent, amit tudni érdemes**

**H**a valakinek nem lenne ismerős, a cím Robert Fulghum könyvére utal, melyben a szerző bemutatja az élet olyan apró szabályait, melyeket már az oviban meg lehetett (volna) tanulni. Ne csalj, ne vedd el a másét, szükség esetén kérj bocsánatot, óvatosan közlekedj... ha pedig az oviban nem jött össze, még nincs késő: talán egy MMO is megteszi. Annyit szidják a játékokat, arról miért nem beszél senki, hogy mi mindent lehet tanulni belőlük? Például az iméntiekhez hasonló, egészen hétköznapi, mégis nagyon fontos dolgokat.

## ELVAN A GYEREK HA JÁTSZIK

Valószínűleg kevés olyan szülő van, aki könnyes szemmel nézné csöpp gyermekét, míg az a katatóniás sokkszerű állapotban, tátott szájjal ül a gép előtt és

megállás nélkül darálja virtuális cimboráit. Ha pedig előkerül a „Már megint ezzel a baromsággal játszol, édes fiam” című lemez (olyan örökzöld slágerekkel, mint a lírai „Mi lesz így belőled?” vagy a zúzós „Más normális gyerek...”) akkor nem igazán bölcs dolog félvállról odavetni, hogy talán egy szép napon épp ez a hülye játék indítja be a karrierünket. Pedig igaz. Itt van például Stephen Gillett esete, aki a Yahoo!-nál pályázott egy olyan menő állásra, aminek még becsületes magyar neve sincsen, és ugyan szakmai önéletrajzában szerepelt néhány impresszív bejegyzés, munkaadói figyelmét a „hobby” rovat keltette fel. Stephen barátunk végül azért kapta meg az állást, mert mint kiderült, a World of Warcraft egyik elit guildjét vezeti. Vajon mit tanulhatott meg ott, amit a többi pályázó nem?

## MINT A NAGYBETŰSBEN

Sokféle guild létezik, de valódi hírnevet

csak azok vívnak ki, amelyek látványos eredményeket képesek felmutatni (pl. adott szerveren az elsők közt végeznek a legkeményebb bossokkal). Egy ilyen guild elképesztő szervezetséget igényel: tagjai javarészt hardcore játékosok, mindegyikük jól ismeri saját karakterének képességeit, be tudja tartani vezetői utasításait, jó csapatjátékos, ám váratlan helyzetben önállóan is képes döntést hozni. Egy taggal szemben nagyjából ezek az elvárások, a guild vezetőjének azonban sokkal nagyobb a felelőssége. Tiszteletet kell kivívnia, pártatlannak kell lennie, egyenesnek, elhivatottnak, önzetlennak, karizmatikusnak... Kívülről nem is gondolná, de mint minden közösség, a virtuális is tökéletesen alkalmas arra, hogy az összes lehetséges emberi viszályforrást reprodukálja. Akár egy munkahelyen, egy guildben is előfordulhat az irigység, kapzsiság, széthúzás, klikkesedés, rosszindulatú pletykálgodás... A vezető dolga, hogy gátat szabjon ezeknek – ha pedig valaki egy elit guildet tart össze, az képes is rá. Az egész a különféle emberek és szituációk kezeléséről szól, ha pedig ez megy neki, akkor a valós életben, munkahelyi vezetőként is menni fog.

## JÁTSZANI, JÁTSZANI, JÁTSZANI

A tanulság természetesen nem az, hogy egy zsíros állásért tanulás vagy munka helyett elég MMO-ozni reggeltől estig. De az igaz, hogy egy MMO virtuális helyetei nagyon is valóságos tanulságokkal szolgálhatnak. Egy dolog a nyelvtanulás lehetősége, inkább az a lényeg, hogy alapvetően idegen környezetben kerülnünk folyamatos kihívások elé, melyek megoldásához magunkra, netán egy rakás vadidegen ember segítségére vagyunk utalva. Összefutunk jó arcokkal, összefutunk kötözni való hülyékkel, csapatban játszva alkalmazkodunk kell társainkhoz, épp a közös célok miatt. Hogy ez egy virtuális tárgy, vagy épp a sikerélmény, nem is olyan fontos. A lényeg, hogy elérjük a célt, közben érezzük jól magunkat és ellenségek helyett barátokat szerezzünk. Az iskola az életre nevel? A játék is...

mazur

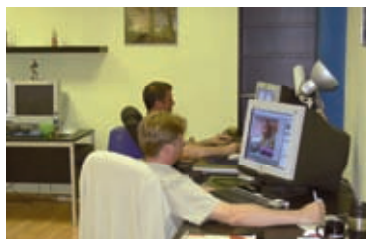
» MÁR MEGINT EZZEL  
A BAROMSÁGGAL  
JÁTSZOL, ÉDES FIAM «



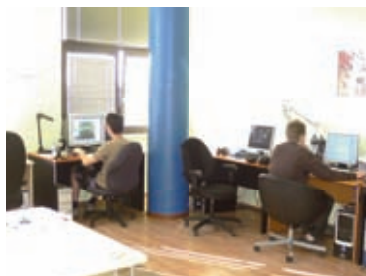
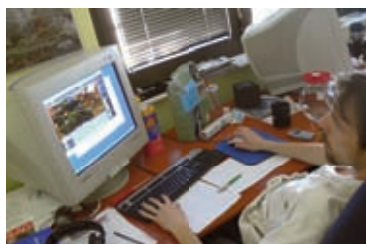
# PETIKENEMLABDÁZIK



# DIGITAL REALITY



A látogatásról készített videóriportot megtalálhatjátok a DuplaDVD-n a GSTV-ben.



**Bár többször is volt már szerencsénk megfordulni a Digital Reality háza táján, arra még nem volt példa, hogy az egész szerkesztőség felkerekedjen és testületileg tegye tiszteletét. Nem tudták, mire vállalkoznak azzal, hogy meghívtak minket...**

Kicsit bandaháborús hangulata volt, ahogy tízenvalahányan beszélünk a Digital Reality irodaházának kapuján (a portás nem is nagyon mert kérdezősködni), de természetesen jól viselkedtünk, ahogy komoly újságírókhoz illik. Legalábbis megpróbáltuk. Először végigálméltuk a *War Front: Turning Point* prezentációját, majd rövid szünet után (mely keretében felhabzsoltuk a srácok váratlan háború esetére felhalmozott, több

de megígértette velünk, hogy hallgatunk, mint a zsír (*izé sír! - ender*). Mókás volt szobáról-szobára bepillantani a különféle munkafázisokba: az egyik gép előtt épp valamelyik átvezető rendelése zajlott, másol egy párbeszédet polírozott a sztori felelőse, illetve olyan is akadt, aki szemében ijesztő kérlelhetlenséggel egymás után robbantotta fel a játék járműveit, hogy figyelje, úgy esnek-e apró darabokra, ahogy az elvárható tőlük.

## » ALAPVETŐEN INFANTILIS TÁRSASÁG VAGYUNK «

évre elegendő aprósütemény készleteit) megkukkantottuk a *Field Ops* is. Utóbbi egy helyben lezavart multis meccs keretében két kedves kolléga is segített szemléltetni. A játékokat ezúttal nem részletezném, külön cikkben foglalkozunk velük. Legyen elég annyi, hogy mindkettő igazán ígéretes darab, tele remek ötletekkel és merész megoldásokkal, nyoma sincs rajtuk az RTS-eket oly gyakran sújtó bágyadságnak - remélhetőleg a srácok is érezték, hogy teljesen meg vagyunk elégedve a látottakkal. A prezentációk, és a falkától leszakadt, utolsó süтик kíméletlen eltüntetésé után körbejártuk a Digital Reality irodáit. A falakat már megjelent (vagy még készülőlőfélben lévő) játékaik hangulatos poszterei díszítik, legnagyobb meglepetésünkre felfedeztünk egy olyat is, melynek neve nem volt ismerős. Amikor fenyegetően körbeálltuk Daubyt és kérdőre vontuk, ugyan sikerült kihúzni belőle némi infót (igen, következő, még be nem jelentett játékokat lepleztük le)

Egy külön helyiségben megfűlethettük a *War Front* egyik átvezetőjének tökéletes surround hangzását - szegény Dauby csak arra nem volt felkészülve, hogy egy alapvetően infantilis társaság vagyunk, ezért figyelmünk hamar elkalandozott és visítva fetrengtünk olyan apró részleteken, mint hogy a félkész(!) videóban a német tábornoknak át lehet látni a fején. Igen, tudjuk hogy a hang volt a lényeg - de hát az hibátlan volt, nem lehetett rajta röhögni. Bár az egyik gépen felfedeztünk egy óvatlanul otffelejített *World of Warcraft*, összességében érződött, hogy keményen dolgoznak a srácok. (Pontosabban dolgoznának, ha nem lennének ott, mint egy napközis csopi a természettudományi múzeumban, hülyeségeket kérdezve és ujjal mutogatva mindenre). Akárhogy is, mi remekül éreztük magunkat, remélhetőleg azóta már ők is kiheverték látogatásunkat. Most pedig nincs más tennivaló, várjuk a kész játékokat!

mazur



# TWO WORLDS

**Az utóbbi néhány évben egyetlen RPG volt képes az *Elder Scrolls III: Morrowind* nyomába érni: az *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Hah. A Reality Pump csapata azonban nem hajlandó belenyugodni a sorozat hegemoniájába, még nagyobb, még szebb, még komplexebb játékot ígér.**

Az *Oblivion* ismeretében ez meglehetősen merész tervnek tűnik, de azok alapján, amiket eddig tudunk a *Two Worlds*ről, nem is olyan elképzelhetetlen. A grafika mindenesetre láthatóan veri a Bethesda csodajátékát (bár a képek alapján nem érzékelhető, de a fizika is) és már ez elég lehet ahhoz, hogy felébressze kíváncsiságunkat. A Reality Pump eddig mindössze az *Earth 2140-2150-2160* sci-fi RTS-ekkel, illetve a *KnightsShift* (Európában

*Once Upon a Knight* címmel futott) RTS-RPG keverékkel hívta fel magára a figyelmet, a *Two Worlds* lesz az első igazán nagy dobása. A projekt mindenesetre már most ígéretesebb, mint eddigi játékaik együttvéve, szemmel láthatóan beleadnak apait-anyait.

## KÉT ÚJ VILÁG?

A játék univerzuma nem túl egyedi, nagymértékben épít a „populáris fantasy” elemeire (elfek, orkok, törpék...), de a fejlesztők szerint ez nagyon is szándékos. Az események már

kezdetben is meglehetősen zűrösek, ráadásul a fejlesztők menet közben olyan csavarokat ígérnek, melyek épp az ismerős fajokkal kapcsolatos pre-konceptióknak miatt lesznek meghökentetőek... A cím a játék univerzumának kettősségére utal: a világ lakóinak civilizált része városokban él, míg a másik az orkok vezetésével a vadonban bandázik-hordázik. Ez nem volt mindig így, ám az orkok istenét, Aziraalt, sokezer évvel korábban legyőzték egy hatalmas csatában, sírjának helye

zatos harmadik fél miképp szemléli elégedetten, ahogy a sok tudatlan beszélát ördögi csapdájába. „Muhaha” - ilyesmiket mond közben. Mi természetesen a konfliktus kellős közepébe csöppenünk, és rajtunk áll, hogy végül a két világból melyik maradhat fenn és melyikre vár pusztulás.

## HIPERINTERAKTIVITÁS

A Reality Pump olyan szinten interaktív világot ígér, melyet még sehol sem láthattunk: gyanakodtunk egy darabig,

## » RAJTUNK ÁLL, VÉGÜL A KÉT VILÁGBÓL MELYIK MARADHAT FENN ÉS MELYIKRE VÁR PUSZTULÁS «

azóta is ismeretlen. Zöldbőrű barátaink istenüket-vezérüket vesztve kiszorultak a világ szélére, a két oldal pedig tartja a tisztes távolságot, így viszonylagos béke honol a vidéken. Ám a hiperaktív törpék, akiknek a bányászathoz, régészethez (és persze a sörhöz) fűződő intim viszonyuk közismert, egy nap ősi templom romjaira bukkannak. Ez alaposan felkavarja a kedélyeket: az orkok máris Aziraal sírját sejtik a romok alatt és a prófécia beteljesedését látják maguk előtt, amint feltámasztott istenük vezérletével újból uralmuk alá hajtják a földet. Az emberek persze megrettenve készülnek a háborúra, és senki nem is sejtí, hogy egy titok-

hátha áprilisi tréfának szánják, de erősködtek: a játék több, mint kétszáz módon zárulhat le. Hasonlóan a *Morrowind*hez, a játékos nincs „rákényszerítve” arra, hogy a fősztori mentén haladjon, ha azonban szigorúan eszerint megy előre, a játéktérnek csupán egy részét fogja bejárni - hogy pontosan mely részeit, az természetesen a közben hozott döntésektől is függ. A *Morrowind*ben ez a teljes világ alig negyedrésze volt, ám a *Two Worlds* folyamatosan igyekszik a játékost „le-téríteni” a fő csapásiránytól. Egyrészt a menet közben kapott küldetésekkel, másrészt rengeteg utalás lesz olyan dolgokra, melyeknek ha végére



Vidám környék,  
vidám fickók





akarunk járni, akkor bizony be kell kalandoznunk a susnyásba. A küldetések kialakításánál ráadásul nagy figyelmet fordítottak arra, hogy olyan feladatokat adjanak a játékosnak, melyeket többféleképpen is lehet teljesíteni. Egy példa: ritka drágakövet kell leszállítanunk, megbízónk pedig megemlíti, hogy egy bizonyos törpe törzs bányássza ezeket. Mi akár be is osonhatunk táborukba, hogy lenyúljunk egy nagyobb mennyiséget, vagy nekiláthatunk lemészárolni a törpéket, hogy egyesével szedjük el tőlük (lényegesen vonzóbb alternatíva). Ha azonban jóban vagyunk

mélynövésű a kollégákkal és szabad bejárásunk van táborukba, akár meg is vásárolhatjuk tőlük a köveket, sőt, ingyen is kísírhatjuk, például egy nekik végzett küldetésért cserébe...

### SZERETNEK MINKET

Ellenfeleink fajuk és képességeik függvényében előre meghatározott viselkedésformákat követnek, ez azonban nem szkriptelt, hanem helyzetfüggő. A lények agresszivitása, intelligenciája látványosan eltér: míg egy területét védő vadállat nyilván csak nekünk ront, egy humanoid ellenfél már csapatban

is gondolkodik. Magányos ellenfelek gyakrabban adják fel a harcot és fogják menekülőre a dolgot, mint azok, akik túlerőben érzik magukat. Ez különösen akkor érdekes, ha a „szövetségeseinkről” van szó. Nem mindegy, hogy egy adott frakció tagjai mennyire szimpatizálnak velünk: ha épphogy csak megtűnnek minket, nem feltétlenül törik össze kezüket-lábukat, csak hogy segítsenek nekünk. Ha például egy adott városban meglehetősen

hűvös a viszonyunk a helyi örökkel, nem feltétlenül avatkoznak bele, ha megtámadnak minket – sőt, akár az is lehet, hogy kárörvendően olajra lépnek. Ha azonban hősként tekintenek ránk, akkor ahol csak tehetik, segítenek, akár meg is gyógyítanak minket egy harc után. A rendszer legnagyobb erőnye, hogy logikus és átlátható: annyira persze nem egyértelmű, hogy szkripteltnek tűnjön, de annyira igen, hogy ravaszdi módon kihatás nélkül.

Utunk során számtalan érdekes, egzotikus állattal találkozhatunk, a tudomány nevében le is mészárolhatjuk őket.

### EGO FIGURÁK

Mint minden valamirevaló RPG-ben, itt is saját egónkat hízlalhatjuk, úgy bonyolíthatjuk az eseményeket, ahogy nekünk tetszik. Túl a nagy szavakon, íme néhány konkrét példa: teljes városokat foglalhatunk el választott frakciónk számára, melyek onnantól kezdve már új gazdáik felügyelete alatt élnek hétköznapjait (például kitoloncolják az embereket és orkok költöznek be, hangoskodnak és felteszik a lábukat az asztalra) királyokat buktathatunk meg, teljes guildeket iktathatunk ki... Merész ígéretek. A játékban egyébként nagy szerepet kapnak a különféle érdekcsoportok, az *Oblivion*nal ellentétben nem csatlakozhatunk következmények nélkül bármelyik frakcióhoz. Egyrészt a komolyabb guildekhez nem lehet ám csak besétálni, hogy csókolom, én vagyok a Tibi, jöttem a klubba. Tetteinknek







hamar híre megy, és ha valamelyik szervezet arra érdemesnek ítélné bennünket, akkor magától megkeres és felajánlja a tagságot. Különösen igaz ez olyan titokban dolgozó guildekre, mint például a nekromanták társasága: ők például két indokkal kereshetnek meg minket, ha már mi magunk is alaposan elmélyedtünk a sötét mágiák használatában, illetve akkor, ha veszélyesnek ítélnék minket és gyorsan kérdőre vonnák, vajon dolgoznánk-e inkább az ő oldalukon, vagy nem bánjuk-e, ha percekben belül zombik fociznak a fejünkkel. Jóval több szervezet működik szerte a világban, mint hasonló játékokban, melyek ráadásul általában ki nem állhatják egymást. Ha új guildbe akarunk belépni, régi cimboráinkat gyakran el kell árulnunk és nem oldhatjuk fel a dolgot egy puszival és a jól bevált „azért barátok maradunk...” szakító dumával. Nagyon hamar nyakig belekeveredhetünk a guildek között dúló érdekharcokba,



nem sokáig tarthatjuk meg függetlenségünket. Ami azonban a legszebb: ez a lehetőség, bármilyen vonzó alternatíva az *Oblivion*nal szemben (ahol tiszteletre méltó főmágusként is lehetünk a tolvaj guild utolsó közlegénye), kijátszható. Ha kellő ügyességgel lavírozunk, több céhben is magas rangot vívhatunk ki magunknak. Néha olyan küldetés keretében kell bizonyítanunk hűségünket, mellyel egy másik guildet azonnal magunkra haragítanánk (például meg kell ölnünk a

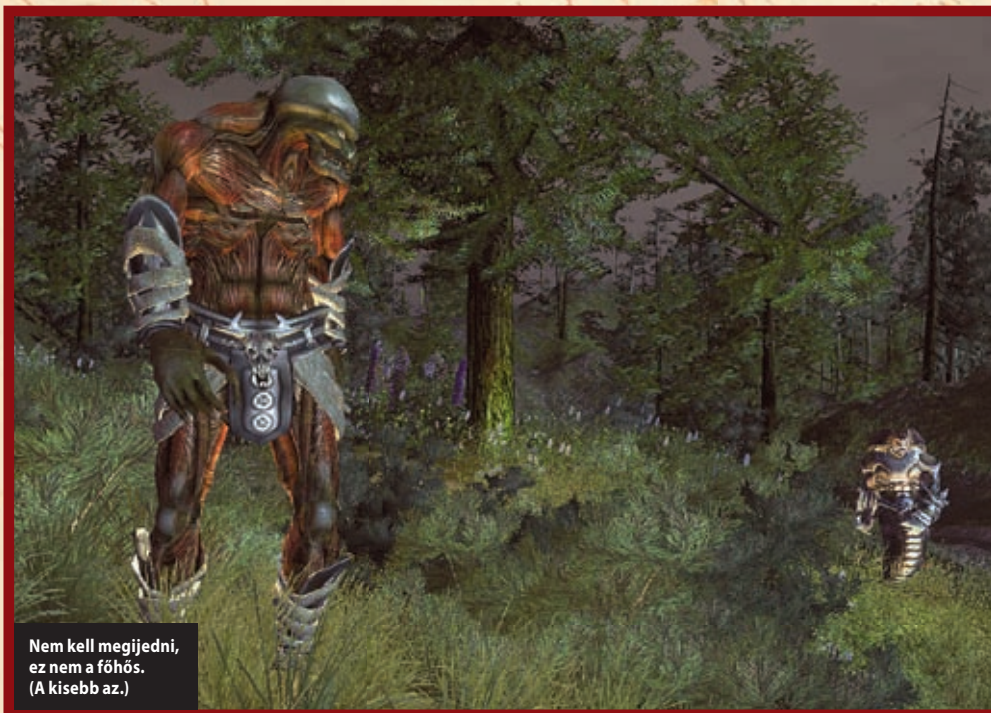
másik guild egyik támogatóját). Ezt ki játszhatjuk úgy, hogy figyelmeztetjük az illetőt, veszélyben az élete és rávesszük, meneküljön, amíg nem késő, majd elhitetjük megbízóinkkal, hogy elvégeztünk a munkát. De elképzelhető az is, hogy a gyilkosságot balesetnek álcázzuk és sosem tudódik ki árulásunk.

**TŰZGYŰJTŐ LESZEL, S KATONA!**

A guildekkel azért is fontos jóban lenni, mert a karakterfejlesztés szempontjából is kiemelt szerepet kapnak. Bár

**Harc félauto-matával**

*A harc közben minden félig automatikusan zajlik, azaz ha ütésváltásba keveredünk egy monstrával, hősünk automatikusan elkezd páholni. Csak a legegyszerűbb ütéseket, lövéseket osztja, a mi feladatunk, hogy extra támadó képességeinket is bevessük. Előbb-utóbb minden ellenfél gyengéjé ki lehet tapasztalni és kialakíthatjuk a stílusunknak legmegfelelőbb kombókat is, de nem ragadhatunk le mindig ugyanannál a harcmodornál. Az előzetes videók alapján a harc nagyon látványosnak ígérkezik és annak ellenére, hogy nem teljesen manuális minden mozgásolásunk, a „félautomata” rendszer talán még vonzóbb - a World of Warcraft harcrendszerre is hasonló elvre épül és... ott is működik a dolog.*



Nem kell megijedni, ez nem a főhős. (A kisebb az.)

szabadon, csupán saját döntéseink által behatárolt módon fejlődhetünk (senki sem tiltja meg, hogy tonnás páncélba bújjunk, de akkor búcsút inthetünk a lopakodásnak...), a hagyományos módon elsajátítható skillek mellé a guildek adják a legütősebbeket. Fontos, hogy egy alapvetően mágiára szakosodott hős is használhat csapdákat, vagy jól odasomhat karddal, ahogy egy harcos is elüthet egyszerűbb spelleket, de a legdurvább képességek már hosszú felkészülést igényelnek. Minden társaságnak megvannak a maga titkos tanai és bizony ki kell harcolnunk bizalmukat ahhoz, hogy ezekbe minket is beavassanak. A fáradás persze bőven megéri, hiszen itt kapjuk a legdurvább harci technikákat, varázslatokat, egyéb képességeket, melyeknek nagy hasznát vehetjük később. Szerencsére nem minden guild tud olyat ajánlani, ami különösebben vonzó lehet nekünk - nyilván karakterünk „érdek-





Kaja a sütőben, az (Oblivion) kaput zárd be, ha elmész!



lódési köre” a meghatározó. A fejlődés iránya szerencsére nem végleges, hiszen ha sok-sok szint után ráébredünk, inkább mégis más irányba fejlesztettük volna hősünket, változtathatunk. A *World of Warcraft*-ban is látott módon „visszavásárolhatjuk” skillpontjainkat, majd újra elkölthetjük őket. Nem lesz olcsó mulatság, de legalább nem kell egy új karaktert kezdenünk, ha a változatosság kedvéért belekóstolnánk a mágia után a közelharc szépségeibe is.

### CINKELT LAPOKKAL

A harcrendszer mindenképp izgalmasnak tűnik - remélhetőleg tényleg olyan jó lesz, mert sztori ide vagy oda, ez áll a középpontban. Bármikor válthatunk külső és belső nézet között - ez a lehetőség persze az *Oblivion*-ban is benne volt, ám valljuk be, ott a TPS inkább csak csilivili páncélunk megcsodálására volt alkalmas. A fegyveres és mágikus harc mellett ezúttal fegyvertelenül is csépelhetünk, rafinált ütő-szúrás-csípés-harapás kombókat sajátíthatunk el. A harcrendszer lelkét egyébként a *Magic: The Gathering*-hez hasonló kártyás rendszer képezi több, mint 400 féle védő és támadó varázslattal, képességgel. A spelleket kártyák gyűjtögetésével és keverésével alkotjuk meg magunknak. Ha például kapunk egy „fireball” lapot, ahhoz, hogy használhassuk, rendelkezniünk kell a szükséges manával - eddig világos. Később, amikor magasabb szintűek vagyunk, nem kell kidobnunk az addigra

gyöngének számító spellt: tehetünk mellé még egy fireball lapot, mellyel már is megnőtt a varázslat sebzése, esetleg párosíthatjuk egy „lassítás” lappal, mellyel az áldozatot immár nem csupán megsebezük, de le is lassítjuk... és így tovább. Kicsit merészebb, de működőképesnek tűnő elmélet a fegyverek, páncélok fejlesztése is, mely hasonló elven alapul: két fegyverből gyárthatunk egy újat, mely ha nem is összesíti a két alapfegyver tulajdonságait, mindenképpen jobb statisztikákkal rendelkezik majd. Ezért a szörnyektől,

i

A fejlesztők szerint a játék legnehezebb része a lóhátról történő harc implementálása volt – nem véletlen, hogy a Blizzard sem merte ezt bevezetni a *World of Warcraft*-ban, bár a kezdetektől tervezték. Hősünk ugyanis lóhátról (óriásgyíkhátról, stb.) is kaszabolhat, varázsolhat, bár ilyenkor nem minden képesség áll majd rendelkezésére. Kétkézes baltával például viszonylag nehéz lesz galopp közben odasomni, illetve az irányítás is sokkal macerásabb ilyenkor.

ládából gyűjtött zsákmány nem csupán arra szolgál, hogy elcigöljünk a városig, majd homlokunkat törölgetve lecsapjuk a kovácsmester pultjára.

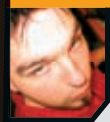
### LOOKING FOR GROUP!

Számtalan izgalmas apróság akad még: a játéktér hatalmas távolságait itt is különféle háttér segítségével rövidíthetjük le. A különbség annyi, hogy ló mellett számtalan egyéb lényt is befogha-

tunk, például óriásgyíkokat... ráadásul lovaglás közben is harcolhatunk. Ami azonban a *Two Worlds* legnagyobb fegyverténye lehet: multiplayer is kapunk. Az *Oblivion*-rajongók valószínűleg most kaptak szívükhöz, hiszen a *Morrowind* óta titokban mindenki erre vágyott. Egy hatalmas, összefüggő játéktéren persze technikailag kivitelezhetetlen a multiplayer - ebbe a problémába futott bele a Bethesda is. A Reality Pump úgy kerüli meg a dolgot, hogy többjátékos módban hatalmas pályákon játszunk, melyek mind tele vannak pakolva több játékosra tervezett küldetésekkel és szörnyekkel (azaz olyan monstrumokkal, melyek ellen egymagunkban nem sok esélyünk lenne). A játékosok összeállhatnak, felszerelést cserberélhetnek, de akár meg is támadhatják egymást... A multiban szerzett tárgyak és tapasztalat természetesen továbbvihető a következő térképre is. Összesen nyolcan állhatnak egymás mellé, és mivel a fejlesztés párhuzamosan történik PC-re és Xbox 360-ra, a PC-sek akár konzolos kollégákkal vállvetve is kalandozhatnak. Ha már szóba került az Xbox 360: a fejlesztők

külön hangsúlyozták, hogy mindkét célplatformot maximálisan igyekeznek kihasználni, egyik sem megy a másik rovására. A grafikával kapcsolatban egyik rendszeren sem kényszerülnek kompromisszumokra (a gépigény ennek megfelelően érezhetően húzós lesz) az irányítás tekintetében pedig a játékot külön optimalizálják egérré-billentyűzetre és gamepadra. A kezelőfelület mindkét verzió esetében szándékosan leegyszerűsített, a fejlesztők szerint nem az UI határozza meg egy játék komplexitását - ami egyébként igaz. A játékhöz természetesen saját szerkesztő is jár majd, így aki érez magában elhivatottságot, új tárgyakat, varázslatokat, és persze helyszíneket, komplett küldetés-sorozatokat is készíthet saját és felebarátai szórakoztatására.

### MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Egy klasszikus akció-RPG, mely komplexitásában, grafikájában és interaktivitásában is veri az *Oblivion*-t? Túl szép, hogy igaz legyen... Izzgulok.





AMIT EGY  
PALLÉROZOTT  
GAMERNEK  
TUDNI KELL

# GE

**Vannak műfajok, és vannak műfajteremtők.**  
És voltak azok a játékok, amelyek a műfajteremtőknek adnak ihletet. . .

**A**mióta létezik a számítógép, igény is van arra, hogy a gép ne csak munka- de szórakoztató eszköz is legyen. A számítógépes játékok a filmhez hasonlóan persze nem az egyik pillanatról a másikra bukkantak elő a semmiből: kísérletezés hosszú és izgalmas szakasza előzte meg megszületésüket. Ebben a mítikus kódban vesző „őskorszakban”, akárcsak a mozi hajnalán senki sem vette még komolyan az új médiomot, melyet az emberek többsége gyorsan múló technikai bohósnak hitt. A legelső számítógépes játékok kísérletező kedvű és gyermeklelkű matematikusok, fizikusok, számítógép programozók, valamint szódászi- fon-szemüvegű mérnökök technikai laboratóriumaiban születtek. Ezeket a szösszeneteket még játékoknak is csak nagy jóindulattal nevezhetnénk, mivel grafikájuk nemigen volt, igazi

interaktivitást pedig nem követeltek meg. Ezek között az őскеzdemények között említhetjük meg pl. az 1958-as *Tennis for Two* című művecskét. Ez egy analóg számítógép volt, melynek kórházi EKG kijelzőt idéző kicsiny monitorja stilizált teniszpályát ábrázolt. A játékosnak ezen egy pattogó labdát kellett átjuttatnia a képernyő közepén lévő vonal, vagyis a háló túloldalára. A játéknak később született egy olyan változata is, ahol a gravitációs tér módosította a röppályát: a készítők ezzel demonstrálták, milyen lenne a tenisz egy másik bolygón. A számítógépes kutatás fellegvára a hatvanas években az amerikai *Massachusetts Institute of Technology* (közismertebb nevén MIT) volt, melynek laborjaiban a mesterséges intelligencia úttörő jelentőségű kutatásai folytak olyan professzorok vezetésével, mint pl. John McCarthy (*Őt ismerem, jól gitározik... -ender*) és

Marvin Minsky. A hűtőszekrény méretű mainframe számítógépekre, pl. az IBM 704-re vagy a TX-0-re rengeteg játékezdemény született, melyek többsége a gépek technikai képességeit demonstrálta: ilyen volt például a *Bouncing Ball*, amelyben egy pattogó labdát láthattunk, vagy a *Mouse in the Maze*, ahol egy egeret kellett irányítani egy labirintusban. Itt, a MIT berkeiben látta meg a napvilágot a híres *Spacewar* is, melyet a szaksajtó a világ első valódi számítógépes játékeként tart számon.

## ÚRHÁBORÚZZI!

A *Spacewar* ugyanaz a félig tudományos, félig játékos kísérletező kedv szülte, mint a korábbi játékezdeményeket. Ám az alkotók, szám szerint öt egyetemista (Steve Russel, J.M. Graetz, Dan Edwards, Alan Kotok és Peter Sampson) már nem elégedtek meg



# A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK NEZISE

azzal, hogy egyfajta demóprogramot készítsenek. Látványos, ízig-veéig interaktív játékot akartak írni, melyet nem unnak meg a játékosok két perc alatt. Mindannyian nagy sci-fi rajongók voltak, és a MIT-be 1961 karácsonyán érkező új számítógép-csoda, a DEC PDP-1 végre alkalmasnak tűnt arra, hogy megvalósítsák vágyukat: kedvenc úrcsatáik életre keltését. A *Spacewar* első, „nyers” változata 1962 februárjában készült el. Ebben a változatban pöttyökből álló stilizált ég előtt két űrhajó csapott össze. A gépek szabadon manőverezhettek a zár térben, gyorsítani és lassítani is tudtak. A játék elsődleges célja az ellenséges gép kitorpedőzése volt, a lövedékek azonban időzítő szerkezettel rendelkeztek, így, ha nem értek célba, önmaguktól felrobbantak. A játék hamarosan új elemekkel gazdagodott, ezáltal még életszerűbbé vált: a pöttyök helyére csillagképek kerültek, a képernyő középpontjában pedig megjelent a többi csillagnál erősebben világító nap, amely gravitációs ereje révén magához rántotta az óvatlan űrhajót. A pánikhelyzetekben a játékos téridő-ugrást hajthatott végre: űrhajója ilyenkor Bohr atommodelljét idéző fényformákat hagyott maga után, eltűnt a képről, és csak pár másodperc múlva jelent meg a monitor valamelyik pontján. A játékhoz külön irányítópult, afféle ős-joystick is járult, mely előre-hátra, jobbra-balra mozgó karból, valamint egy gombból állt. A *Spacewar* a maga korában elkészítően látványos és összetett játék volt, ezért óriási sikert aratott: az egész kutatóintézet csodájára járt. Bár Steve Russelt egy ideig foglalkoztatta a gondolat, hogy pénzt csináljon a játékból, végül

lemondott a tervről. A játék azonban a korabeli ős-internet, vagyis az ARPAnet hálózat révén elterjedt, és az összes valamire való oktatási, kutatási központban megjelent. Mitöbb, a DEC cég hamarosan ezt a játékot használta számítógépeik grafikai képességének demonstrálására, és ingyenes *Spacewar* járt minden újonnan vásárolt DEC géphez. A *Spacewar* nemsokára új típusú játékok követték. A *Lunar Lander* című ős-szimulátorban pl. egy űrhajóval kellett landolni a Hold felszínén. A játéknak nem volt grafikája, helyett a gép szövegeket nyomtatott ki (pl. milyen magasan vagyunk a Hold felszínétől, mennyi a sebességünk és az üzemanyagunk), és ezekre az infókra kellett reflektálnia a játékosnak. A *Kingdom* című program a stratégiai játékok őse volt: a mindössze 50 sornyi BASIC nyelven megírt progiban egy feudális birodalmat menedzselünk. Ekkoriban került a MIT gépeire az RPG-k őse, a *Hunt the Wumpus* is. A játékban egy sokszintes föld alatti labirintusban bolyongtunk a Wumpus nevű szörnyetegekre vadászva. Amikor egy ilyen lény közelébe értünk, a gép a „Wumpus szagot érzek: menjek, vagy löjlek?” velős kérdést tette fel, melyre válaszolhattunk. Feladatunkat denevérek nehezítették: ha nem voltunk elég ügyesek, felkaptak minket, majd lepottyantottak a labirintus valamelyik távoli szegletében.

## ÉS JÖJJÖN VÉGRE AZ IGAZI KALANDI!

A hetvenes évek elejére rendszeren felpörögtek az események a számítógépes játékok világában: szinte hétről hétre megjelent egy új progí a vállalati mainframe gépeken. Ezek a játékok

azonban sosem kerültek a piacra, mivel házi computerok nemigen léteztek még ekkoriban. A korszak talán leghíresebb játékává, egyben egy új műfaj ősatyjává az *Adventure* című program vált. Készítője, Will Crowther az időszak sok számítógépes zsenijéhez hasonlóan az ARPAnet egyik fejlesztője volt. Szabadidejében azonban szenvedélyesen barlangászott, és részt vett a Kentucky állambéli Mammut-barlangrendszer feltérképezésében. Crowther ezenkívül nagy rajongója volt a D&D-nek is. Amikor házassága válságba jutott, úgy döntött, hogy készít egy játékot, amellyel örömet ad gyermekeinek, és amely ötvözi barlangászati szenvedélyét a szerepjátékok világával. Az *Adventure* névre keresztelt játék különlegessége abban rejlett, hogy afféle interaktív regény volt, vagyis a játékos begépelte parancsokkal kommunikált a géppel. Az ige-főnév kapcsolatából álló egyszerű parancsokat (pl. „menj északra”, „nyisd ki az ajtót”, „vedd fel a fáklját”, „beszélj az öregemberrel” a PARSER nevű szövegfelismerő rutin értelmezte, és a történet továbbpergetésével válaszolt. A játéknak nem volt ugyan grafikája, ám a hangulatos leírások, a humor, játékos és a gép közötti párbeszéd alapuló korlátlan szabadság érzése kárpótlást jelentett. A Fortrain nyelven írt játék a *Spacewar*-hoz hasonlóan óriási siker lett, és számítógépről számítógépre terjedt. Így jutott el 1976-ban a stanfordi egyetemem dolgozó Don Woodshoz, aki azonnal felvette a kapcsolatot Will Crowtherrel, és felajánlotta neki, segít a játék továbbfejlesztésében. Tolkien művei ekkoriban sosem látott népszerűségnek örvendtek Amerikában (a stanfordi laboratórium egyes termet

például a *Gyűrűk ura* és a *Hobbit* regényekből vett neveket látták el, mi több, a nyomtatók ismerték az elf betűket is), így Don Woods számára evidens volt, hogy Crowther játékát a *Gyűrűk ura* motívumaival kell kibővítenie. A *Colossal Adventure* névre keresztelt, fantasy elemekkel teli kalandjátékban ekkor már nyüzsgöttek a hobbitok, sárkányok és egyéb mesebeli lények. A játékban a cél az óriási barlanglabirintusból való kijutás volt, valamint az elrejtett kincsek összegyűjtése. Az *Adventure* sikerét jól példázza egy valóságban megtörtént eset. A játékban is szereplő, Kentucky állambéli Mammut barlangrendszerbe gyakorta szerveztek túrákat. A túravezető mellé egy alkalommal egy izgága alak vetődött, aki fanatikus *Adventure* rajongó volt, és lépten-nyomon a játék egyes epizódjait idézte. A túravezető eltévedt, mert csoportja folyton a „Svájci sajt” névre keresztelt csarnokba jutott vissza. A kalandjátékos azonban ekkor egy olyan rejtett átjárót mutatott, mely csak a játékban szerepelt, és melynek létezéséről maga a túravezető sem tudott. A túlbuzgó kalandjátékos, lelki zemei elé idézve az *Adventure* térképét átvette a navigátor szerepét, és gond nélkül kivezette a csoportot a barlangból. Az *Adventure* az egyik legelső számítógépes játék, amely a házi computerok megjelenésekor piaci értékesítésre került. A számítógépes játékokkal való szórakozás addig csak szakemberek privilégiumának számított, most azonban végre az otthonokba is bekerülhettek a programok. A számítógépes játékok ezzel megállíthatatlanul elindultak világhódító útjukra. No de ez már egy másik történet...

**Berr**





# CALL OF JUAREZ

**Call of Duty és Cthulhu után Call of Juareznek nevezni egy FPS-t nagyon ügyes (vagy talán picit szárnalmas?) reklámfogás, ám a hatásvadász cím ellenére a Techland új western játéka egész ígéretesnek tűnik. A vadnyugat hőskora idején játszódó sztoriban két egymásra vadászó revolverhőst ismerhetünk meg – a poén az, hogy mindkettőt mi fogjuk irányítani. . .**

KATEGÓRIA FPS KÖRNYEZET WESTERN  
KIADÓ UBISOFT FEJLESZŐ TECHLAND  
MEGJELENÉS 2006. SZEPTEMBER

GYORSLINK  
1265

**R**égebben még óvatosab-  
bak voltak a kiadók wes-  
tern témában, ám az utób-  
bi időben végre felbátorodtak és  
egyre több a vadnyugaton játszódó  
akciójátékkal lepnek meg minket.  
A *Dead Man's Hand* és a *Gun* után  
a Ubisoft kiadásában jelenik majd  
meg a *Call of Juarez*. Akik jártasak

a történelemben, talán hallották  
Juarez nevét: egykori mexikói politikus,  
később miniszterelnök és az 1861 és 1867  
között zajló franciák elleni háború hőse.

## CSALÁDI PERPATVAR

Ugyanakkor a címen kívül egyelőre úgy  
tűnik, hogy Benito Juareznek nem sok  
szerepe lesz a játék sztorijában. Az egyik  
főszereplő Reverend Ray, egy visszavonult  
pisztolyhős, aki a valláshoz fordult, hogy  
megváltást nyerjen egykori bűneiért. Ami-  
kor Ray meghallja, hogy unokaöccse, Billy  
állítólag lemészárolta családját, előveszi

alaposan elrejtett két Coltját, és elindul,  
hogy megkeresse a fiút, illetve bosszút  
álljon a családtagok haláláért. Természe-  
sen Billy, a másik irányítható karakter (aki  
nem összekeverendő Billy the Kiddel...)  
ártatlan, csak rákenték a gyilkosságot, és  
meg kell próbálnia kiderítenie, hogy ki a  
tettes, közben pedig valahogy túl kell élnie  
a bedühödött nagybácsi támadásait.  
A játék során egymás után mindkét ka-  
raktert irányítani fogjuk, ami egy kicsit  
ismerős a *Legacy of Kain: Defiance*-ből.  
Nyilván a sztori egy bizonyos szakaszá-  
ban mindkét westernhős számára kide-  
rül az igazság, ám addig érdekes lesz,  
hogy a készítők az egymás közti pisz-  
tolypárbajokat hogyan oldják meg. (Már  
ha egyáltalán erre tényleg sor kerül.)

## RÁNTSD ELŐ A COLTOD, COWBOY!

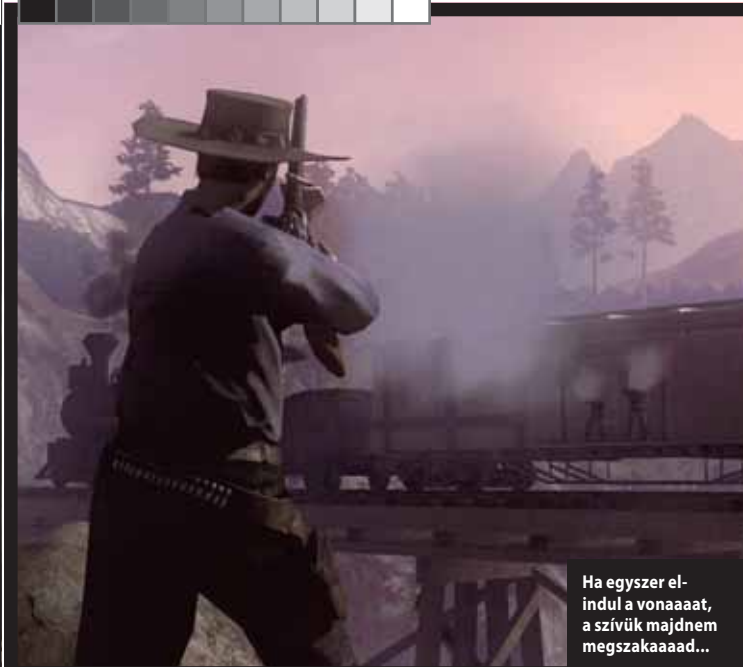
A játék első szakaszában Reverend  
Rayt fogjuk irányítani és igen sokféle

klasszikus trükköt alkalmazhatunk  
majd a jó öreg pisztolyszonglőrrel,  
miközben egymás után szedjük le a  
törvényen kívülieket a Sergio Leone  
filmjeit idéző lepukkant vadnyugati  
városokban. Megtehetjük például  
azt is, hogy laza mozdulattal, és  
elrakott Coltokkal kisasszézunk az  
utca közepére, miközben a rosszfiúk  
árgus szemekkel figyelik minden  
mozdulatunkat. Aztán amikor elő-  
rántjuk a mordályokat, akkor az idő  
lelassul és így több lövést is leadhatsz  
egyszerre több banditosra is (bullet  
time rulez...), amikor pedig ismét  
visszaáll, akkor csak annyit látsz,  
hogy egyszerre mind összeesnek.  
Másik trükk, hogy csak egy pisztolyt  
rántasz elő és a másik kezdeddel fo-  
lyamatosan hátrarántod a pisztoly ka-  
kasát, így nagyon gyorsan sok lövést ad-  
hatsz le. Mondjuk egyik sem hangzik hi-  
hetetlenül forradalmi megoldásnak,

Talán ideje lenne löni...







Ha egyszer elindul a vonaaaat, a szívük majdnem megszakaaaaad...



Most akkor még belelőjek, vagy ne? Drága a golyó ugye...

de legalább kicsit megbolondították pár trükkel a játékot és nem olyan egyszerű, mint például a *Dead Man's Hand*.

### AKI BÚJT, AKI NEM, LÖVÖKI!

A *Call of Juarez* mesterséges intelligenciája ugyan nem lesz hiperrealisztikus, de azért remélhetőleg jobbra számíthatunk majd, mint egy átlagos FPS-ben. A rosszarciák nemcsak egy-

szerűen fedezék mögé bújnak és előugranak, hanem ki is lőnek mögüle, a lehető legkisebb célpontot nyújtva, úgyhogy nekünk is gyakran kell hasonló módon bújócskázni, ha túl akarjuk élni a műsort. Mivel a játék nem valamilyen ultrarealisztikus *Ghost Recon* klón, ezért több lövést bekapathatunk, mielőtt elpatkolnánk, csak igyunk eleget az úton-útfélen heverő whisky-s üvegekből (mi másból...?) hogy feltöltsük az életenergiánkat. Miután kipucoltuk a várost a banditáktól, akkor következik a westernfilmekből ismerős naplementés pisztolypárbaj a boss és emberünk között. Ilyenkor mindketten kiállunk az utcára, pisztolytászkában tartott Coltokkal és a megfelelő pillanatban az egeret gyorsan le kell húznunk, hogy még azelőtt lőjünk, mielőtt az ellenfél gyorsabban reagálna. Ray állítólag még a Bibliát is tudja „fegyverként” használni: amikor már kifogyott a lőszer, akkor elővehetjük és dühödt hangon felolvashatunk belőle, amelytől a gyengébb lel-kületű, vagy mélyen vallásos egyének riadtan elrohanjanak. Hogy ezt a készítőik hogyan tudják majd úgy alkalmazni, hogy ne legyen iszonyúan komikus, az még a jövő zenéje...

### SZÖKÉSBEN

Billyvel a feldühödött nagybácsi elől kell menekülnünk és biztonságba

jutnunk, ehhez pedig eleinte megszólal a vadonban kell köszálnunk. Egyedüli fegyverünk sokáig egy ostor lesz, amellyel farkasokat kell elintéznünk, akik a bőrünkre pályáznak vacsora gyanánt. Mivel nincs há-

készítők. Legtöbbjük úgy néz ki, mintha a *Volt egyszer egy vadnyugatból* vagy egy másik Sergio Leone filmből került volna a játékba: elhanyagolt, piszkos, sebes, borostás fizimiska, hosszú, világosbarna szakadt trench

## » RAY EXTRA FEGYVERE A DÜHÖDT HANGÚ BIBLIA-FEL-OLVASÁS... «

tasunk, ezért egy farmon lovat kell majd lopnunk, ehhez viszont be kell lopakodnunk az istállóba és magába a házba is, hogy nyergünk is legyen hozzá. A farmert nem ölhetjük meg, különben elszúrtuk a küldetést. Miután ellovagoltunk, a lovunkat hamarosan elveszítjük, mivel egy szakadékhoz érkezünk, ahol nem tudunk átugratni a pacival. Később szerencsére apacs indiánokkal is találkozunk és eldönthetjük, hogy megpróbáljuk-e tőlük is ellopni a lovukat, anélkül, hogy meg kelljen ölni őket (már ha megtaláltuk korábban a farmer házában a mordályt) vagy akár mehetünk tovább gyalog is, csak úgy is kicsit lassabb lesz... Több megoldást is kipróbálhatunk a játékban, amely tényleg több lesz egy egyszerű FPS-nél – különösen azokban a részekben, ahol Billy-t pesztáljuk.

### CSILLOG A COLT, MINT A KRÓMOZOTT ACÉL...

A játék grafikájához a készítőik a *Chrome* totálisan átdolgozott, második generációs motorját használták fel. Míg az eddigi western játékok elég közepesen néztek ki, addig a *Call of Juarez* eléggé ott van a színen. A külső környezet és városok ábrázolása erősen emlékeztet az *Oblivionra*, de a különféle karakterek is nagyon ütősek a képek alapján. A legtöbb FPS-ben a fontosabb szereplőket dolgozzák csak ki tisztességesen, de ebben a játékban a mezei NPC-k külsejével is első rangú munkát végeztek a

coat, koszos, ócska ing és nadrág. Ez a darkosabb, a spagetti westernre az eddigi hasonzorú játékoknál jobban hasonlító ábrázolásmód egyébként a játék vizuális világának egészét jellemzi, úgyhogy akik (hosszám hasonlóan) rajonganak Leone-ért, azok a remélhetőleg a mennyben érzik majd magukat.

### LESZ EGYSZER EGY VADNYUGAT

Az eddigi western témájú játékok szerintem nem igazán ütötték meg a kellő mércét, ezért nagyon remélem, hogy ez a szomorú trend a *Call of Juarez*szel változni fog. Az ígéretes történet, melyben két egymással harcoló hőst is irányíthatunk, az eddigi képek alapján királyi grafika (reméljük, nem megint a Photoshop tündér keze van azért a képek minőségében...), és a jó kis talján western hangulat révén végre egyszer tényleg Charles Bronsonnak, vagy Clint Eastwoodnak képzelhetjük magunkat...  
**Bad Sector**

## WILD, WILD WEST

Amennyire népszerű volt a vadnyugat a klasszikus hollywoodi filmekben, annyira nem aknázták sokáig ez a témát a számítógépes játékokban. Commodore Amigán a két leghíresebb western játék a *Colorado*, illetve a *Lost Dutchman's Mine* volt, azóta viszont hosszú ideig nem készült semmi igazán említésre méltó. Az utóbbi években került elő kicsit jobban a téma a Rockstar Games által felkarolt, egész jópofa *Red Dead Revolver* (amely sajnos csak konzolra jelent meg) a *Prey* fejlesztői által készített, eléggé átlagos *Dead Man's Hand* és a *Gun* című játékok révén. Egyik sem rázta meg igazán alapjaiban a játékipart, reméljük a *Call of Juarez* végre tényleg igazán ütős lesz.



A breakdance a Vadnyugatról származik...





Ettől a hülye saktól semmit se látok... Na viszont, Johnny!



Vérprofi Géza vagyok, de ez látszik is, nem?



Szerintem komolyan gondolta az őrmester, hogy gyalog mászunk fel oda?



Kicsit nagyra sikeredett a tűz a gulyás alatt...

# ARMED ASSAULT

Mit nekünk ezerrel halogatott S.T.A.L.K.E.R.? Itt az *Operation Flashpoint* készítőinek új játéka, amely szinte ugyanakkora szabadságot ígér, mint mutánsos ellenlábasa, viszont már most ősszel a kezünkbe vehetjük!

GYORSLINK 1658  
 KATEGÓRIA HÁBORÚS FPS/TPS KÖRNYEZET NAPJAINKBAN  
 KIADÓ TBA FEJLESZTŐ BOHEMIA  
 MEGJELÉNÉS 2006 ŐSZ

A csehek igenis tudnak alkotni a sörön meg a knédlin kívül is nagy dolgokat, gondoljunk csak az öt éve megjelent *Operation Flashpoint*-ra. Az igazat megvallva, azóta sem volt taktikai akciójátékban akkora bejárható tér és kvázi szabadság – éppen itt az ideje, hogy a királyt saját utódja taszítsa le a trónról. A névkülönbözőség senkit se tévesszen meg: a Bohemia csak mindenféle amerikai névjog-birtoklási huzavona miatt nem hívja a játékot *Operation Flashpoint 2*-nek.

## MÁR MEGINT MARXÉK

A felállás nagyban hasonlít a vietnámi vagy éppen koreai helyzetre: a gonosz, kommunista elveket valló északiak már régóta fenik a fegyveres erők tagja, mi is a déli országgrészben állomásozunk, s az invázióban kénytelenek vagyunk a dé-

lieket támogatni. A sztori Sahraiban, ezen a kettészakított szigeten bonyolódik, aminek egész 650 négyzetkilométerét (!) szabadon bejárhatjuk – ez körülbelül az *OF* két és félszerese. Amerikai katona lévén a legmodernebb kézi fegyverekkel vagyunk felszerelve, s bár a szembenállók elavult, 80-as évekbeli szovjet arzenállal érkeznek, számuk elsöprő. 12 változatos és az ígéretek szerint összetett kül-

## » AZ ÉGI CSILLAGKÉPEK ALAPJÁN A VÉRPROFIK MÉG NAVIGÁLHATNAK IS «

detésen át kell szembeszállnunk velük, amiben persze csapatársaink és a déli erők is segítségünkre lesznek. 50 különböző járművet vezethetünk majd – a katonai terepjárótól a helikopterig bármit, amire rá tudjuk tenni a kezünket. Ez elvileg nem csak hangzatos frázis: ha valahogy sikerül nem rommá lőni egy ellenséges gépezetet, akkor használhatjuk is. A fegyverekkel is ugyan-

az a helyzet, gyakran leszünk rekvirálásra szorulva, azt fogjuk a kezünkbe, amit az ellenféltől lenyúlunk vagy muniációs ládákból kihalászunk.

## REALITÁS, REALITÁS HÁTÁN

A küllem az előzetes képek alapján szemet gyönyörködtet, s a fejlesztők az óriási játéktér kialakítására külön nagy figyelmet fordítottak. Ma-

A külső realiztikussá tétele mellett a fizikán is sokat reszelték, így például a lövedékek pontosságára ugyanúgy fog hatni a széljárás és a távolság, akár csak a való életben, a fegyverek pedig mind-mind másként fognak viselkedni, ha elsütjük őket.

## SZABADSÁG, SZERETEM

A nagy bejárható területen nem leszünk korlátok közé szorítva, miután kiderült a küldetés célja, magunk választhatjuk meg, hogyan vitelezzük azt ki, akár az egész szigetet megkerülve, lopva, hátbatámadással is. Az ellenfelek, ha meglátnak minket, nem fognak azonnal lángoló gépfegyverrel nekünk rontani, hanem gyorsan „átgondolják” a helyzetet. Szinte biztosan értesítik a társaikat, hogy „valami büzlik”, de ha látják, hogy túlerőben vagyunk, akkor akár el is futhatnak. A csapatársainknak is mind van nevük, rangjuk és lesz saját személyiségük is, így jobban tesszük, ha nem küldjük csak úgy a vágóhídra őket, hogy a saját bőrünket védjük: a későbbi küldetésekben még akár fontos szerepük is lehet.

Sam





# EUROPA UNIVERSALIS III

**A hagyományos stratégia egyik kimagasló képviselője visszatér! Immár 3D-ben és számtalan újítással felszerelve vághatunk majd neki a vén kontinensen államunk, később birodalmunk felvirágoztatásának.**

A sorozat nem ma kezdődött, hiszen már hat éve, hogy az első *Europa Universalis* megjelent, és a népszerűség azóta sem tűnt el – akik játszottak az időközben teljes játékként is megjelent alkotásról, tudják milyen különlegességről van szó. A harmadik rész nagy újítása, hogy a korábbi 2D-s térkép teljesen térbelivé alakult: olyan változás ez, mint a *Civilization*é! Természetesen (?) klasszikus stratégiai játékról lévén szó, senki se várjon videokártya-izzasztó effekteket, de erre nincs is szükség. Ugyanakkor az erdős, domborzattal szabdaltnak területek látványa felüdítően hat a korábbi társasjáték-szintű felülethez képest, ahogyan egységeink megjelenítése is: bár nem látunk a térképen hatalmas seregeket, az egységek, hajók látványa kellemes kiegészítést nyújt a sok-sok megoldandó stratégiai, diplomáciai és birodalomépítési feladat közepette.

## MIÉNK A VILÁG

Az *EU III* a késő középkorba fogja helyezni az eseményeket: 1453 és 1789 között bizonyíthatjuk be, hogy kiváló uralkodók vagyunk. A lehetőségek meg lehetőségek széles skálája fogad minket: 250 államot, illetve nemzetet igazgathatunk

– eldönthetjük, hogy az erős Anglia vagy Oroszország oldalán kapcsolódunk be a világpolitikai történésekbe, esetleg egy amerikai indián törzs vezetőjeként, vagy éppen egy kisebb ázsiai állam uralkodójaként. A provinciák száma még ennél is nagyobb: nem kevesebb, mint 1700 tartomány vár arra, hogy meghódítsuk, illetve felvirágoztassuk. Okos

## » A LÁTVÁNY ÜDÍTŐEN HAT A KORÁBBI TÁRSASJÁTÉK-SZINTŰ GRAFIKÁHOZ KÉPEST «

újítás, hogy ezúttal megválaszthatjuk majd annak az időpontját is, hogy mikor kezdjük meg népünk vezetését: a svédek példáját véve, kezdetünk a XV. században, mikor az ország még épp csak elindult a megerősödés útján, de bekapcsolódhatunk akkor is, mikor már igazi nagyhatalommá vált.

## MOZART HAVER

A kezelőfelület is jelentős változásokon megy át: sokkal letisztultabb, átláthatóbb lesz, miközben mégis megláthatjuk az összes fontos információt, amelyek birodalmunk igazgatásához szükségesek. Aprópó igazgatás: ta-

nácsadók, művészek, tudósok (Mozart, Kepler, Rubens) felbérélesére is lehetőségünk lesz, akik különböző bónuszokkal segítik országunk felvirágoztatását. Persze ennek rendesen meg is kéri az árát, úgyhogy sokszor ez is a stratégiai döntések része lesz, hogy inkább vásároljunk-e egy drága segítőt, vagy egy gyengébb képességű, de jóval olcsóbb

tanácsadót. Az adókat és juttatásokat, valamint a többi, államigazgatáshoz kapcsolódó szabályzót meghatározhatjuk, amelyek nyilván befolyásolják a befolyó pénz mennyiségét, illetve lakosaink boldogság-szintjét is.

## HÁBORÚ ÉS BÉKE

A diplomácia továbbra is kiemelt szerepet fog kapni: a háborúskodás mellett legalább olyan fontos lesz a megfelelő szövetségek, békék megkötése. Bár a gépi intelligencia továbbfejlesztéséről nem tettek külön említést a készítőik, de reméljük, hogy ezen a téren is várható előrelépés, hiszen ez komoly hiányosság

volt a korábbi részekben. Fontos szerep jut a kutatásoknak is, hogy melyik irányra fókuszálunk – ez a rész minden *Civ*-rajongó számára ismerős lesz. Megjelenik egy külön város nézet is, ahol ugyan nem fogunk színpompás palotákat látni, viszont láthatjuk összes fejlesztésünket, és innen küldhetünk ki hittérítőket, kereskedőket és egyéb szakembereket a nagyvilágba. A háborúskodás természetesen továbbra is kiemelt szerepet kap: a szárazföldi – gyalogság, lovasság, tüzérség – haderő mellett hajóhadunkat is ajánlatos kiépíteni, ha sikereket akarunk elérni. Az egyes egységek specializálódhatnak is, és a megújult kezelőfelületnek hála, pillanatok alatt minden információt megtudhatunk majd róluk. Első látásra már most is nagyon fejlett állapotban leledzik az *EU III*, de mint tudjuk, az ördög a részletekben bujkál, azaz a sok apróság megvalósítása, illetve letesztelése még sok időt kíván. Épp ezért, inkább várunk még egy kicsit, a lényeg az, hogy majdani uralkodásunkra ne vetüljön semmilyen felhő!

**Uhu**

**GYORSLINK**  
**1691**  
 KATEGÓRIA: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, KÖNYVEZET, KÖZÉPKOR  
 KIADÓ: PARADOX GAMES, FEJLESZTŐ: PARADOX GAMES  
 MEGJELENÉS: 2007. ELEJE



# BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



„Nekünk nem tetszik a szemed, nekünk nem tetszik a szád, nekünk nem tetszik a hangod, nekünk nem tetszik, hogy várni kell rád.” – ez egy ősrégi Kontroll Csoport szám szövege, és talán ezzel tudnánk a legjobban jellemezni azt a komikumba hajló jelenséget, amit Duke Nukem Forever címen tapasztalhatunk. Az elkövető ugye a 3D Realms és a mostani aprópót sem maga a DNF adja, hanem egy olyan ősrégi játékcím, amely a cég forgalmazásában jelent meg, és amiről már mindenki elfelejtkezett. Akik még emlékeztek egyáltalán a Prey-re, azok közül is a legtöbbben már csak legyintettek rá: „ugyan már, ha a 3D Realms képtelen befejezni a DNF-t, akkor miért pont erre tennének pontot?” És láss csodát, végül mégiscsak megjelent! Igaz, hogy nem maga a 3D Realms készítette végül, hanem a Human Head, de végül is kit érdekel, amikor ekkorra találatát lett?

A nyár másik kellemes meglepetése a Titan Quest, amely ugyan nem lett tökéletes, de a Diablo-éhségben szenvedő sors-társaink biztos örülni fognak neki ezekben az ínséges időkben. No és azok sem maradnak éhkoppon, akik Gordon Freeman kalandjainak folytatására kíváncsiak. A Half Life 2: Episodic One ott folytatja, ahol az előző rész abbamaradt és bár csak négy órási játékidőt kapunk belőle az új epizodikus összeállítás miatt, de az a négy óra aztán tényleg ott van a szerven. Szóval nyári uborkaszegzon ide, vagy oda, egész jó kis stuffokról írhatunk ebben a számban is. Have fun embörök...

Bad Sector

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

Csak és kizárólag abban az esetben értékelünk egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve a játék fejlesztője/forgalmazója értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.

A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő tesztter végezze. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játéktípusok valamelyikére. Ez persze nem azt jelenti, hogy más fajta játékokhoz nem ért, hanem azt, hogy az adott kategórián belül megjelent alkotásokról szinte mindent tud, amit tudni lehet.

Sohasem értékelünk egy játékot izoláltan – minden egyes alkotást saját kategóriájának standardjaihoz mérünk, azonos elvek alapján. Ez teszi lehetővé azt, hogy a cikk végén összehasonlítsuk a tesztelt játékot kategóriatársaival.

#### 90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

#### 80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamilyen lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékélményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

#### 70-79%

Az ebben a kategóriában szereplő alkotások még jó játékoknak nevezhetők, ám minden esetben igaz rájuk, hogy kevésbé inspirálóak, nem egyenesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsztak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevesbé szórakoztatóak, mint az előbbi két osztályba besorolt társaik.

#### 60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékélmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

#### 50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelavítottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet még is tetszene bennük, lelkesedésed tundra lelohad majd, ha tovább játszol...

#### 0-49%

Ezek azok a "játékok", amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatók, de a hajdatát téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögsz rajtuk. Technikailag katasztrófálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátnod valamelyiküket, menekülj, amíg mehetsz, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

## HAVI KÉRDÉS

Az e havi kérdést Lucky tette fel nekünk, és a következő:

„Melyik volt az a játék, amelyektől régebben, illetve mostanában a legjobban paráztatok?”

A GAMESTAR-CSAPAT



**BERR**

SAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMÍ ELŐLEK: 14 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Régebben az Alone in the Dark első részétől kezdtem a legjobban, valamint a Personal Nightmare című kalandjátéktól. Újabban a Silent Hill részekről. Ezeket a játékokat kivétel nélkül lámpafényben és lehalkított hangszórókkal játszottam, de így is sok álmatlan éjszákát szereztek.



**MALACHIT**

SAKTERÜLET: MINDEN AMIRE 50%-NÁL KEVESEBBET ADUNK ELŐLEK: 7 ÉVE A PC-X+GS LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

A legutóbbi játék amitől paráztam, az a Condemned volt. Bár a storiját még most sem értem ☹, viszont a játék hangulata nagyon megfogott. A karakterek mozgásai félelmetesen jók voltak, valamint a játék azon részén, amikor nem volt zseb-lámpám, szó szerint izzadtan markoltam az egeret és minden egyes hangra összeredtem. Nagyon para volt ☹.



**BOE**

SAKTERÜLET: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG ELŐLEK: 5 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Én régebben legjobban a hirtelítő paráztam, mert az ovi-ban egyszer leestem róla. Később az AvP2-től féltem a legjobban, de azt is magamnak köszönhetem, nem kötelező a tengerészgyalogossal legnehezebb fokozaton, egy étellel játszani. Azóta viszont sikerült feldolgoznom ezeket az élményeket, és mostanában már nem félek a játékoktól.



**ZEROCOOL**

SAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMÁK, ONLINE, HW ELŐLEK: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

A válaszom egyértelmű: F.E.A.R.. Még ma is parázok, ha betöltöm és azon gondolkodom, hogy be merjek-e menni egy bizonyos sötét szobába. A játék megjelenése óta egyébként jobban félek a kislányoktól... Kellemetlen, de beismerem.



**SAM**

SAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG ELŐLEK: 5 ÉVE JÁTÉK-ÚJÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Azt hiszem a F.E.A.R. volt az (ilyen nével mondjuk nem csoda). Elég volt a demóban pár parázatos rész, s ezután sikerült a sok munkára hivatkozva kihúznom magam a fullgame alól. ☺



**SZITTYÓ**

SAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG ELŐLEK: 5 ÉVE JÁTÉK-ÚJÁGÍRÓ (GAMESTAR)

A legutolsó paramát a Doom 3 elsópár jelenete okozta, de aztán ezen a játékon is bealudtam. A heros 3-on meg ugye em parázik az ember ☹.



**UHU**

SAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS ELŐLEK: 7 ÉVE JÁTÉK-ÚJÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Talán legjobban a Silent Hill 2 volt az, amitől felment a paraszintem. Kifejezetten rossz volt a félelem miatt viszszaemenni játszani a programmal, ugyanakkor a történet folytatása meg érdekelt, és a hangulat is filmközel volt, így csak ismét belevetettem magam – igazi perverzizáció az ilyesmi! ☺



**KECSKE**

SAKTERÜLET: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS ELŐLEK: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJÁGÍRÓ

Volt hogy paráztam régebben egy-egy bugtól, a mentett állások korrupttá válásától... de mindez a múlté. Fejlődik a szoftverfejlesztés, fejlődünk mi is! Mi más ez, mint "tapasztalat"? Mostanában így már a meggyőződés bizonyosságával várhatom őket.



# HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

## NYITÓKÉP

A cikkeket minden esetben megpróbáljuk nagy képekkel illusztrálni, a sarokpont természetesen a nyitókép, mely mind közül a legnagyobb. Hisszük, hogy a játékról kialakított teljes és hiteles véleményhez hozzájárul a vizualitás, képi információt pedig nem lehet bélyegméretben közvetíteni.

## Gyorsnézet

Itt találjátok a játékhöz tartozó vitális információkat, fejlesztő, kiadó, sőt-bbi. A könnyebb behatárolás végett feltüntetjük a fejlesztők korábbi játékait is. A Gyorslink a GameStar Online adatbáziskódja, ahol a játékhöz mindenféle linkeket, képeket, letöltéseket találhat.

## BOXOK

Minden játékhoz tudunk mondani egy-két olyan érdekességet, mely a konkrét ciktorzsnek nem képi ugyan szerves részét, de bűn lenne nem beszélni róluk. Ezeket az infókat boxok formájában közöljük veletek. Érdemes rájuk nézni.



## ÉRTÉKELŐ

Hosszú évek tapasztalásainak eredménye, minden lényegi információt tartalmaz, mely alapján egy játék mellett / ellen dönthetsz. Pontokba szedett pro- kontra, a játék minden egyes aspektusának külön értékelése, a szerző összegző gondolatai, és az összértéket képviselni hivatott % található benne. Az „és a többivel” hasonló játékok között helyezheted el a tesztalanyt.

## JÁTÉKBEMUTATÓK

FÓKUSZ: PREY 50  
TITAN QUEST 60



HALF LIFE 2: EPISODE 1 66  
OUTRUN 2006 72  
RISE AND FALL: CAW 76  
THE SECRET OF DA VINCI 78  
COFFEE BREAK 81  
BLITZKRIEG: MISSION KURSK 81  
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE 82



CARS 84  
SENSIBLE SOCCER 2006 86  
SHIP SIMULATOR 2006 88



GTI RACING 90  
BODE MILLER ALPINE SKIING 91  
FIRE DEPARTMENT 3 91  
THE MOVIES: STUNTS 92

Tesztelőink tapasztalt játékkülsője, akik hosszú ideje a szakmában vannak. Mind látták már falon pókot, de ez nem jelenti azt, hogy véleményük minden esetben egyezni fog a Tiédde. Ha szerinted túl szigorúan, vagy túl lágy szívűen értékeltünk egy játékot, küldd el nekünk saját verziódat levélben. Nyilván indokkal és észérvekkel alátámasztva, ahogy azt mi is tesszük.



**DEL**  
SZAKTERÜLET: ÜRSZIMULÁTOR, RPG, FPS, F1  
ELŐLELET: 14 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, PC ZED, GAMESTAR)

Nálam a para-mérő az egerem, elég buta dolog, de ijedtemben azt szoktam jó messzire előlenni magamtól. Konkrétan a Half Life 2 első fejelemre eső cuccosától a sarokba repült szegény Mouseman... ☺



**-CSONTI-**  
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, MANAGER, RALLY  
ELŐLELET: 6 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Gonosz kérdés. Gondolatban rögtön vissza is repültem valahová a 90-es évek elejére, amikor az Elvira - Mistress of the Darkness című horrorral próbáltam rávenni magam arra, hogy minél később tudjak elaludni. Többnyire sikerült. Ma már maximum attól kell félnem, hogy nem marad idő játéokra. ☹



**BAD SECTOR**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, KALAND, RPG, STRATÉGIA  
ELŐLELET: 13 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Annak idején, még 1988-ban C64-re készült egy hihetetlenül hangulatos és háborzongató sci-fi akció-kaland, a Projekt Firestart, amelyben egy hullákkal telj úrbázison kellett alienekkel küzdeni. OK, hogy manapság minden második FPS erről szól, de mégis azóta nem paráztam ennyire játéktól... (Kivéve még: Condemned)



**ENDER**  
SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA  
ELŐLELET: 9 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Legjobban a Thief 1 alatt paráztam. Ja nem, a Tony Hawk alatt, amikor éjszaka keltam fel és furcsa zajok hallatszottak az ablak alatt lévő bokorból. Amikor aztán rájöttem hogy csak a maskák k\*\*nak, megnyugodtam.



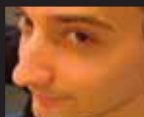
**GYU**  
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS  
ELŐLELET: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

Mostanában a Ship Simulator 2006 közben paráztam istenesen. De nem a játék miatt, hanem mert kint akkor vihar volt, hogy többször elment az áram, és kivevte az ablakot a szél, ami felborította a virágaimat és az ágyam csupa föld lett...



**LASER**  
SZAKTERÜLET: FTP, OSD, TFT, LSD, OMG  
ELŐLELET: 13 ÉVE ÁTKÉPZÉS-BEN

Ysenge csecssyopó korom óta gszülölöm a félős, íjeszgetős, letépettkaroyó, véresremcápás, hétlábüdöghalajásos játékokat. Heliztük inkább rettegtek, hogy mikor szacslezik meg a tankom OFP-ben, vagy, amiótt igazán be parázok, hogy menni DKP-t vonnak WoW-ban.



**MADY**  
SZAKTERÜLET: CS, AUTÓVER-SÉNY, TPS, ÉS MINDEN AMI HW  
ELŐLELET: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE, GAMESTAR)

Mostanában sajnos nincs olyan félelmetes játék ami miatt beestem volna az íróasztal alá. Az egyik legjobb élményem anno az Aliens vs Predatorhoz fűződött. Éjszaka, sötétben, felhangosítva hallgatni az alieneket jelző radarpittyegést...



**MAZUR**  
SZAKTERÜLET: RPG, AKCIÓ, KALAND, RTS  
ELŐLELET: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Mivel sokat játszom, rossz a lelkiismeretem, mivel rossz a lelkiismeretem, könnyen megjűdek. Nem nehéz beparáztatni, de különösen emlékeztess az az éjszaka, amikor nagyon határozottan kitalítottam a maskákat a szombából: Undyingoztam, a kis drága pedig az asztal alól felugrott az ölemben. Kis híján mazur formájú lyukat vágtam a plafonba.



PRR

PRÓBÁLD KI  
FUTÁS KÖZBEN  
DEMÓ A DVD-NEXTRA  
TIPPEK A 96. OLDALON  
KÉPGALÉRIA DVD-NKATEGÓRIA FPS KÖRNYEZET ALIEN ŰRHAJÓ  
KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ HUMAN HEAD STUDIOS  
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI DEAD MAN'S HAND, RUNE  
GYORSLINK  
1265

**Akik még egyáltalán emlékeznek a *Prey*-re, azok már szerintem teljesen leírták, hiszen tíz éve jelentették be először. És láss csodát, most mégis előkerült a semmiből, hogy megpróbáljon helyet találni magának olyan klasszikusok között, mint a *Doom 3* és a *Half Life 2*. Bár a trónfosztás elmaradt, a *Prey* mégis az idei nyár legnagyobb slágerévé vált. . .**

Az idegen lények támadása örökzöld történet. H.G. Wells: A világok harca című 1898-as regénye óta könyvekben, filmekben, (ál)dokumentumokban és sok egyéb alkotásban olvashattuk, láthattuk, ahogy más bolygóról érkezett alienek hatalmas űrhajók fedélzetén megérkeznek a Földre, hogy mindent és mindenkit elpusztítsanak, illetve szerencsétlen embereken végezzenek kísérleteket.

Természetesen az idegenek elleni harc a számítógépes játékoknak is az egyik legnépszerűbb témája, ráadásul FPS-ekből manapság Dunát lehetne reszteni, ezért a *Prey*-nek valami egészen egyedivel kellett előrukkolnia (már azon túl, hogy egyáltalán megjelent...), hogy felkeltse figyelmünket. Mondjuk, a figyelemfelkeltéssel azt hiszem nem is volt probléma. A *Take 2* lehetetlen profizmussal másfél héttel a hivatalos megjelenés előtt egy nagyszerűen kidolgozott kis demóval lepte meg a nyári kánikulától és uborkaszektől bágyadt, elpunnyadt já-

tékos társadalmat. A *Prey* demo jött, látott és tarolt, azonnal rabul ejtve az emberek nagy részét. A kirobbanó sikeren mi is meglepődtünk, ezért kíváncsian vártuk a teljes játékot. Szerencsére nem kellett sokáig azon morfondíroznunk, hogy milyen lesz a teljes, a *Take 2*-nak hála ugyanis pár nappal a demó kijövetele után kapzsi kezecskéim közé vehettem a játék végleges verzióját. . .

### SZÉP, ÚJ REZERVÁTUM - SAJÁTOS FORMÁBAN...

Demó ide, vagy oda, azok számára, akiknek nem volt szerencséjük hozzá, azért pár szóban elregélném a játék sztoriját. Hősünk, Tommy egy fiatal cherokee rézbőrű (*khm izé „native american” – ender*) és egy indián rezervátum kis közösségében tengeti hétköznapijait. Egkor a hadseregben szolgált, ám elege lett belőle és a katonáévek után nem vágyik másra, mint hogy barátñoje, Jen oldalán éldegéljen. Nagypapa szívesen tanítaná ősei múltjára, hagyományaira és titkos tanaira, ám Tommy-t hihetetlen módon nem érdeklék az „indián hókuszpókuszok”, ő

már a modern kor gyermeke akar lenni. Miközben Jen kocsmájában épp Tommy életviteléről vitatkoznak hármasban (illetve hősünk kénytelen elagyabugyalni két modortalan fickót, akik durván kezdenek Jennel), hirtelen energia kisülések rázzák meg a bérhelyiséget, majd egy fényugár felszippantja hőseinket. Akik nézik az X-Aktákat, már biztosan sejtik: itt bizony idegen lények általi emberrablás tipikus esete forog fenn... Tommy-t, nagypapját és Jent az UFÓk egy kapszulában fogva tartva sok más embertársukkal egyetemben egy közös vágóhídra szállítják, hogy kivégezzék, és táplálékul használják fel őket, ezzel egy időre megoldva az idegen lények élelmezését. Szegény nagypapát el is pusztítják, ám Tommy-nak sikerül elmenekülnie és Jent sem ölik meg rögtön, hanem elszállítják egy ismeretlen cél felé... Tommy persze elhatározza, hogy bármi áron megmenti a lányt, a „bármí ár” pedig nagyjából egyenlő azal, hogy az idegen lények űrhajóját teljesen ki kell pucolnunk, ezzel melleleg megmentve az egész emberiséget is. A sztori (melyből szokás szerint most már többet nem árulok el) így leírva ta-





# PREY

## KIAKAD A „PARA-MÉTER”?

Nem, őszintén szólva nem fog. Akik igazán félelmetes játékra vágnak, azok szerintem csalódní fognak a Prey-ben, mert egy-két hátborzongató szörnyön kívül a készítő nem nagyon paráztatják be a kedves játékost. Amúgy lehet, hogy bennem van a hiba, mert FPS-ek közül a Doom 3 óta egyedül a Condemnedben sikerült elérni, hogy borzongjak a monitor előtt, az azóta megjelent sci-fi shooterok közül viszont egynél sem...



lán kicsit bugyutának hangzik, de a külfönféle jeleneteket és párbeszédet a készítő egész profin megírták, így eleinte maga a történet is meglepő módon a játék erősségei között tartozik. Természetesen a szokásos klisék most sem maradnak el: az indián nagypapa például Ben Kenobi-féle szellemként tanítgatja az ifjú Je... akarom mondani indián hősünket múltjára és titkos képességeire (ezekről majd még később) az idegen lények vezetője pedig a fejében beszélve állandóan szekálja és gúnyolja szegény Tommy-t, mellesleg persze a Föld totális kiirtásán fondorkodik.

Később sajnos a történet egy jó ideig háttérbe szorul, átadja a helyét a kőkemény akciónak és csak a játék második felétől válik megint érdekesebbé. Szerencsére azért számos apró esemény és jelenet tartja

És ha belegondolok, hogy az élelmiszeriparban ezt a sárga trutyit hány helyen használják fel...

fennt érdeklődésünket. A játék egyik szakaszában például egy furcsa lény két kisgyereket mészárol le, az egyiket, egy kislányt használva fel eszközként, a leányka pedig aztán később szellemformában támad majd ránk, ami nyilvánvalóan kikacsintás a nemrég megjelent F.E.A.R.-re. Hogy a „B movie” színvonalat kicsit enyhítsék, a készítő szerencsére nem riadtak vissza a humortól sem. Az űrhajón például bizonyos helyeken állandó jelleggel egy földi betelefonáló talk show-t hallgatnak, amelyet egy hihetetlenül önelégült és ostoba műsorvezető, Art Bell (saját paródiája) irányít. Az összes telefonáló valamilyen eseményt mesél el, amely mindegyike valamilyen személyes élmény, de a műsorvezető persze hülyének nézi mindegyiket, még magát a Keepert

## A FALRA MÁSZUNK TŐLÜK

Persze ennek a játéknak korántsem a sztori a leglényegesebb része, hanem a néhány igazán forradalmi nevezhető újítás. A legnagyobb ötlet, amellyel eddig PC-s játékokban még nem nagyon találkozhattunk, az a falon járás. No persze nem arról van szó, hogy hősünk hirtelen olyan lesz, mint Neo és „You can do it!” felkiáltással felrohan a falra, illetve nincs szó Prince of Persia-féle oldalazó falon futásról sem. Az emberiséget megtámadó idegen lények ugyanis egy különleges technológiát használnak az űrhajóban való közlekedésre: egyfajta gravitációs szőnyeg, amely a tér minden irányában keresztül kasul bejárja a falakat, miközben a rajta közlekedők számára úgy tűnik, hogy nem ők lógnak fejjel lefelé, vagy derékszögben oldalra

## » AZ IDEGENEK NÉHA A „PLAFONON” LÓGVA, OLDALRA DŐLVE, VAGY EGÉSZ FURCSA POZÍCIÓK-BAN TÜZELNEK RÁNK. «

is, amikor mélyen hörgő hangon azt árulja el a kedves hallgatónknak, hogy hamarosan el fogja pusztítani a Földet teljes lakosságával együtt. Emellett az egész játékot átlengi egyfajta Duke Nukemre nagyon halványan emlékeztető finom önirónia, amely mégsem vált át totális paródiává, és csak akkor vesszük észre, ha nagyon figyelünk rá. Időnként hősünk, Tommy is poénos beszólásokkal szórakoztatja a kedves játékost, akár önkakaratán kívül is: harsányan felkacagtam, amikor egy sötétebb pályarészen tragikus hangon felsóhajtott: „It's so dark here, I'm doomed.”

a falon, hanem a világ állt a feje tetejére. Az akció természetesen integrálódik ezekhez a furcsa helyzetekhez és ránk támadó idegenek néha a „plafonon” lógva, oldalra dőlve, vagy egész furcsa pozíciókban tüzelnek ránk. Elsőre ezt elég nehéz megszokni, és akik hajlamosak a szédülésre, azok talán rosszul is lesznek tőle, de később már szinte készségi szinten fogunk a legváltozatosabb pozíciókban keresztül kasul rohagászni a gigantikus űrhajón. Amikor lelőünk egy nekünk fejjel lefelé lógó alien, akkor pedig kifejezetten mókás, hogy ahogy a lény elvesztve gravitációját lepotyog a mi szívtünkre.



A PREY  
KÉPEKBE

# INDIÁN

Ezúttal egyfajta vegyes felvágottal szeretnénk Nektek a nyár sikerjátéka, a Prey különböző feature-jeit bemutatni. Annyi újdonság férkőzött a játékba, hogy két oldalon sem fért volna el, ha másféleképpen csináljuk...

## FORGATÓKAPCSOLÓK

Ezek hasonló elven működnek, mint a szőnyegek, csak éppen egyszerűbbek: ha beléjük lövünk, akkor ezekkel mi magunk is megfordulunk, nem csak a világ körülöttünk. Ilyenkor a „plafonra” huppanunk és ha túl „magasan” vagyunk, akkor jól meg is üthetjük magunkat...



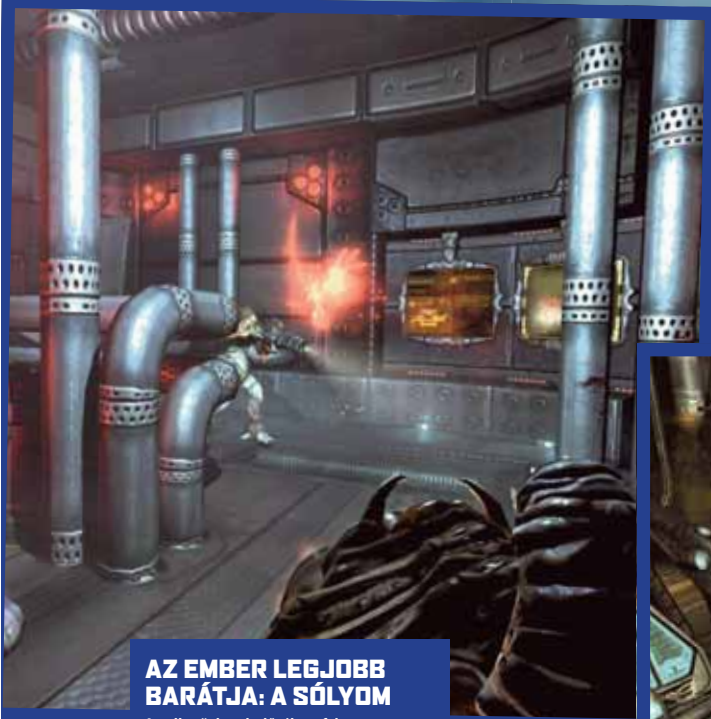
## GRAVITÁLJUNK!

A Prey egyik legnagyobb újdonsága a gravitációs szőnyeg, amelyre rálépve a tér minden irányába, akár fejjel lefelé, vagy a falon oldalt is szaladgálhatunk, miközben úgy tűnik, a körülöttünk lévő világ állt fejre, nem mi.



## A SÓLYOM OTT SEGÍT, AHOL TUD

Akár hús alakban, akár szellemformában vagyunk, kedvenc sólymunk egyfolytában segít nekünk a logikai részek megoldásában is, úgy, rászáll azokra tárgyra, amelyeknek valamilyen szerepe lehet a továbbjutásban.



## AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA: A SÓLYOM

A mellettünk repkedő sólyom folyamatosan segít a harc közben is: itt például megtámadja a meglepett idegen lényeket és bár nem sebzí őket, eltereli a figyelmüket és így szép kényelmesen lövöldözhetünk.

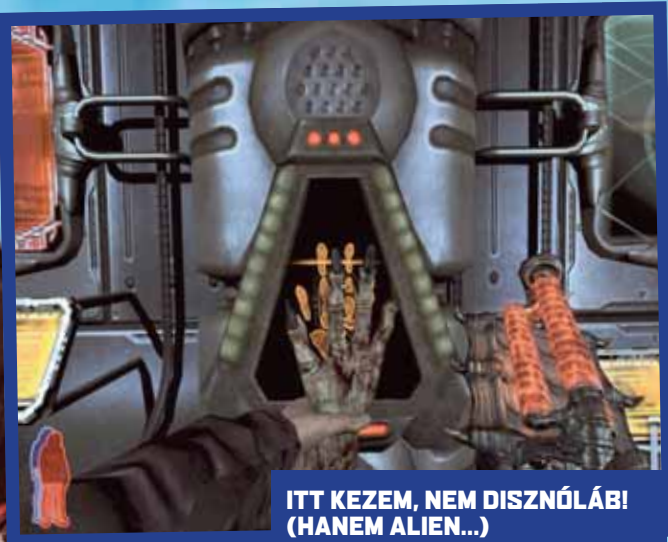


## INDIÁN SZÉPSÉG

Amellett, hogy ezt a szépséges indián nőt személyt muszáj volt berakni, mert szép se... sejtelmesen néz ránk, azért is láthatjátok, hogy biztosítsunk benneteket: bár a sztori egy időre leül a játékban, később aztán megint beindulnak az események. A történetet egyébként általában nem átvezetőkön keresztül (bár azokból is van egy pár), hanem teljesen valós időben láthatjuk, á la Half-Life.



# NYÁR



## ITT KEZEM, NEM DISZNÓLÁBI! (HANEM ALIEN...)

A játékban egy ideig nem tudunk kinyitni bizonyos ajtókat, mivel az elektronikus mechanizmusokat alien kézformájúra tervezték, ám a játék egy bizonyos szakaszában találunk egy leszakított alien kezét, amellyel könnyedén meg tudjuk oldani ezt a problémát. Yikes...

## KÓDMESTER

Bizonyos ajtókat elektronikus számszárak védnek, és mivel nincs semmilyen splintercelles kódfeltörő kütyünk, ezért valahol meg kell találnunk a kódokat, hogy továbbjussunk. Általában valamilyen messzi monitor kijelzőjén találjuk meg a megoldást, itt viszont a furfangos fejlesztők közvetlenül a számszár elé „rakták” (illetve egy hulla kente fel sajtát vérevel). Ne tudjátok meg, mennyit kerestem, mire a fejemet verve a falba végre megtaláltam...



## SZELLEMLILÁG

Amikor Tommy-val meghalunk, akkor nincs vége a játéknak, hanem a szellemvilágba távozunk. Ilyenkor lőhetünk magunknak néhány piros repkedő lényt (feltölti az életerőnket) és kék repkedő lényt (feltölti szellem-energiánkat), aztán megnyílik a pálya közepén a föld, mi pedig a lyukon keresztül visszaugorhatunk oda, ahol hullánk fekszik és folytathatjuk a játékot.



## PORTÁL

Portálok már más játékban is voltak, az igazi újdonság, hogy valós időben mozogva láthatjuk a túloldalt, sőt, rá is lőhetünk az ott grasszáló ellenre, aki persze vissza is fog lőni a portálon keresztül.



## DESCENT FOREVER

Az egykori klasszikus repkedős játékra, a Descentre emlékeztetnek azok a részek, amikor egy kis méretű űrsiklóba pattanva felszállhatunk és szűk folyosók között lavírozva repkedhetünk lézerágyúinkkal leszedve ellenségeinket. Jópofa kis rész ez, nálam megdobta az értékelést...



### 3 ÚJ FEATURE, AMELY FELRÁZTA A MŰFAJT

**Gravitációs szőnyeg:** a idegenek űrhajóját egy furcsa kékes elektromos szőnyeg járja át, amelyre lépve hősünk akár a „falón”, vagy a plafonon is járhat, úgy, hogy közben a játékos számára a gravitáció változatlanok tűnik, tehát mintha a világ állt volna feje és nem ő.



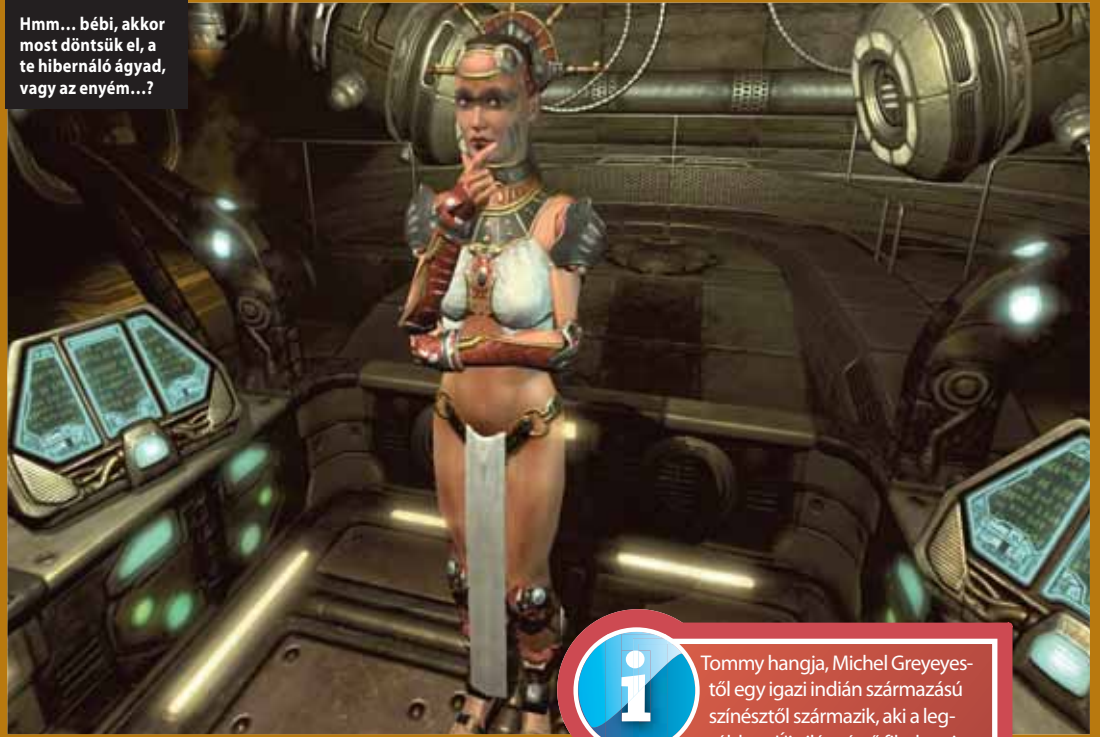
**Látható dimenziókapuk:** A játékban dimenziókapukba léphetünk, amelyek az űrhajó egy másik részébe teleportálnak. Ed-dig ez nem újdonság, ám az már igen, hogy az új helyszínt még a kapuba lépés előtt is valós időben láthatjuk, sőt, még interakcióba is léphetünk vele. (Belelőhetünk a kapu túlsó oldalán sétáló alienre és ő is vissza fog löni.)



**„Szellemjárás”:** Bár technikailag ez nem akkora ördögösség, a játékmenet szempontjából viszont igen. A trükk lényege, hogy Tommy szellemét bármikor kiszabadíthatjuk testéből és energiapajzsokon léphetünk keresztül, a túlsó oldalon kapcsolatokat machinálhatunk, illetve Tommy hátramaradt testét is lifteken küldhetjük fel, vagy emberi szemmel láthatatlan hidakon közlekedhetünk.



Hmm... bébi, akkor most döntjük el, a te hibernáló ágyad, vagy az enyém...?



Ez a fejetlen támadás jól jellemzi a mesterséges intelligenciát...



i

Tommy hangja, Michel Greyeyes-től egy igazi indián származású színésztől származik, aki a legutóbb az Új világ című filmben is szerepelt, mint Pocahontas bátyja.

Miután kiderült, hogy nem lesz a Prey-ből letölthető Xbox 360-as demo a Live-on időben, George Brussard így nyilatkozott az ügyről: „Ez nem a Microsoft hibája. Nem is b\*zik. De tényleg.” Ez a mondat azóta szállóigévé vált... ☺

Mindenesetre az a híres Doom-os mondat, hogy „trust no one, always watch your back” itt megváltozott „trust no one, always watch everywhere” figyelmeztetésre...

#### „TEREPPORTÁLOK”...

Elnézést a nyelvújító szándékomért, de talán a teleport szó ilyen elferdítésével tudnám a legjobban jellemezni a Human Head másik technikai trükkjét. Úton-útfélen fogunk ugyanis olyan ládákkal, dobozokkal, vagy a semmiből előnyúló tojás alakú dimenziókapukkal találkozni, amelyekbe belelépve az űrhajó egy másik részébe kerülünk. Persze ez még önmagában nem nagy szám, hiszen ilyesmivel már a legelső Doomban (sőt, nyíl-

ván még más korábbi játékokban) is találkozhattunk, az igazi technikai trükk azonban az, hogy portálokba belenézve valós időben látjuk is az adott helyszínt, sőt, interakcióba is léphetünk velük. Ha például a portál túlsó oldalán látunk fel-alá sétáfkálni egy idegen lényt, akkor tüzet is nyithatunk rá, azonban készüljünk fel rá, hogy természetesen ő is vissza fog löni. Csakúgy, mint a gravitációs szőnyegeknél, a készítő fantáziája néha ezeknél is egészen bevadult, ahogy ezeket a portálokat elhelyezték és néha garantáltan össze fogunk zavarodni, hogy most tulajdonképpen hol a rákban is vagyunk? Akik hajlamosak az ilyen húzásokon felidegesíteni magukat, azok szerintem kerüljék el a Preyt, mert szinte tobzódik az optikai csalódásokkal teletűzdelt csalafinta pályáktól.

#### A SZELLEMESKEDŐ INDIÁN ESETE

Rézbőrű hírókn ugyan nem hisz az indiánok mágikus erejében, de a nagypapa szellem formájában mégiscsak megtaníjtja Tommy-t néhány trükkre, akár akarja unokája, akár nem. Tommy így még a játék elején megtanulja az öreg-től, hogyan kell lelket kiszabadítani testéből: ilyenkor hősünk teste széttárt karokkal ott lebeg a háttérben, mi pedig áttetsző szellemformában a túlvilág dimenziójába lépve tudunk garázdálkodni a pályán. Még egy szellemj is ott figyel a kezünkben, amely meglepően nagy



# FEJLESZTÉS KEZDETE: IDŐSZÁMÍTÁSUNK ELŐTT EGYMILLIÓ ÉVVEL

A Prey minden idők „legöregebb” játéka, hiszen fejlesztéséhez még valamikor a kilencvenes évek közepén kezdtek hozzá. A Prey szerencsére nem vészett el, csak átalakult, mi viszont kicsit utánajártunk, hogy mi a helyzet más sohasem, vagy túl sokára megjelent játékokkal...

**HÁTTÉR SZTORI**

**M**indenki utálja, ha várva várt kis kedvencének megjelenését elhalasztják, de manapság már hozzá szokhattunk ehhez. Legalább az vigasztalja túrelmetlen kis szívünket, hogy a néhány hónap, vagy maximum félévnyi plusz fejlesztési idő alatt kigyomlálják a bugokat, jobban optimalizálják a kódokat, vagy a játék egyéb vonatkozásait. Ugyanakkor vannak olyan játékok, amelyek megjelenését már évek óta húzzák, halasztják, mint a rétesteszták, ilyenkor pedig a kedves (leendő) játékos elgondolkozik azon, hogy most palira vették-e, vagy tényleg szándékában áll a drága fejlesztőknek befejezni a munkálatokat...

## AMIT MÁR FOREVER KÉSZÍTÉNEK...

Azt hiszem nem kell bemutatnom a számitógépes játékfejlesztés legnagyobb viccét, amelyre tényleg azt mondhatjuk: nomen est omen... Persze, hogy a Duke Nukem

Foreverről van szó, amit még 1997-ben jelentett be nagy csinnadrattával a 3D Realms. A borzasztóan várt FPS azóta – állítólag – 3 engine váltáson (Quake 2, Quake 3, Unreal) ment keresztül és mindannyiszor elmagyarázták nekünk, hogy „hát emiatt sajnos szinte mindent előről kellett kezdeni, de a kész játék atomjól lesz, mindeki meglássa!” Azóta a Duke Nukem Forever megjelenése körüli hercehurca már viccből is közhellyé vált: kínunkban már röhögni sem tudunk rajta, maximum egy unott, elnéző mosollyal nyugtázzuk, amikor a hírekben olvassuk, hogy a Take Two 500.000 dollár bónuszt ígért a 3D Realms-nak, csak fejezzék már be a játékot az isten szerelmére! George Broussard válasza: „Mi nem sietjük el a játékot.” Aham... Lassan tíz éve képtelenek befejezni, hát hova is sietnének... Aki egy jót akar röhögni az egészen, annak feltétlen ajánlom olvasásra ezt a honlapot, ahol felsorolják, hogy mennyi minden múlt már el azóta, ami-óta először hallottunk a játékról. <http://duke.a-13.net/> Különösen ajánlom figyelmetekbe a „mi tartott kevesebb ideig, mint a Duke Nukem Forever fejlesztése?” részt...

(A első világháború, a második világháború és a teljes Manhattan project).

## AHOGY MŰLIK AZ IDŐ, A TÖBB, KEVESEBB LESZ...

A másik nagy megjelenés-eltoló Peter Moulyneux, akire leginkább az a jellemző, hogy minél inkább húzza halasztja játékait, annál kevesebb eleinte beígért feature-t találunk bennük. Moulyneux a játékelemek csökkenését a fejlesztés nehézségeivel, az időközben felmerülő problémákkal magyarázza, de persze mindig biztosítja rajongóit, hogy így

legalább hamarabb kapjuk kezeink közé a játékot. Aztán még tovább tolják a megjelenést... Igaz, amikor végül játszhattunk a Fable-el, igazi gyöngyszemet kaptunk a kezeink közé, de azért ki nem sajnálja azt rengeteg jópofa ötletet, amellyel még inkább színesíthették volna a játékot, nem is beszélve a Black & White 2-ről, amely alaposan alulmúlta az első részt. Moulyneux megtepázott renoméja persze nem sokat

változtat azon, hogy azért már túl-könülve várjuk a Fable 2-öt...

## AZ IDŐ VASFOGA

A túlságosan elnyúló fejlesztések örökös rákfénéje, hogy a fejlődés nem áll meg és az anno csodálatosnak tűnő grafika megkopik és az időközben megjelent riválisok már jobban néznek ki, mint a várva várt csodaszoftver (S.T.A.L.K.E.R.? Valaki? – ender). Említhetünk klasszikus példákat is, mint például a Stonekeep, vagy az első Dungeon Keeper, de ha most megnézzük a STALKER-t, és összehasonlítjuk a Prey-el, akkor azt hiszem, elmondhatjuk, hogy grafikai téren Igorék már most lemaradtak, mint a borralvó, pedig még hol járunk a megjelenéstől...

## JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL?

Az örökös dilemma mindig is az marad, hogy érdemes-e túl sok időt belefeccölni egy ígéretesnek tűnő címbe, vagy inkább – a lehetőséghez mérten – minél gyorsabban kiadni a lehető legkurrensebb engine-re, vagy inkább rászánni a megfelelő időt, csak legyen a játékművele lehető legösszetettebb. Nyilván ennek is, annak is megvannak a maga érvei és ellenérvei, de az biztos, hogy napjainkban ekkora konkurencia mellett egyre kevésbé tanácsos húzni a játékosok idejét és idegeit...

## Bad Sector





**DEMO MENTÉSEK FOR TEH WIN**

Remek ötlet a készítőktől, hogy a Prey demo save-jei kompatibilisek a teljes játékkal, tehát ha végigtöltöd a demót, akkor onnan folytathatod, ahonnan abbahagytad. Ha tehát eddig nem törölted le ezeket, akkor ezután se tedd, mert újra tudod hasznosítani őket! Ez igen derék húzás volt a készítőktől, csak támogatni tudjuk az ehhez hasonló megoldásokat más játékoknál is.

sebzést tud okozni – igaz, ha ezzel lövöldözünk, az alaposan lemeríti a „szellemzintünket”. Ez utóbbit egyébként úgy tudjuk feltölteni, hogy a megölt idegenek lelkét magunkba szippantjuk. (No persze, egy kicsit sem lop a játék a *Legacy of Kain: Soul Reaver*kéből... Nem mintha ez baj lenne, hiszen jótól jó ötletet lopni és jól alkalmazni a játékpiacban bocsánatos bűnnek számít.) A szellemforma azonban olcsó rek-lámfogás lenne csak, ha pusztán lövöldözésre lehetne használni, szerencsére ennél többről van szó. Tommy lelkébe lépve ugyanis különféle lezárt energiefalakon mehetünk keresztül, amelyet hús és vér alakban nem tudnánk átlépni. Így tudjuk a túlóldalon lekapcsolni a falakat, ajtókat kinyitni, sőt, a játék későbbi szakaszában még a hátra maradt testünket is így szállíthatjuk távolról irányítható liftekben. Bizonyos szakadékokat, tátongó lyukakat emberi szemmel nem látható, erős

rostokra hasonlító „lélekszálak” kötének össze – ezeket úgy vehetjük észre, ha figyeljük, hogy nincs-e ott a közelben az indiánok sajátos formájú rúnája, aztán ha átkerülünk szellemformába, akkor már láthatóak lesznek és rájuk léphetünk.

A lélekalak tehát tulajdonképpen a játék logikai elemét alkotja. (Harcolni nem nagyon érdemes ebben az állapotban.) Szerény véleményem szerint ez az eddigi legügyesebb megoldás arra nézve, hogy puzzle részek kerüljenek FPS-ekbe, nekem ugyanis annyira nem jöttek be a *Half Life 2* „tili-tolis” fejtörői, vagy hogy a *Doom 3*-ban egyszerűen csak végig kellett hallgatni vagy olvasni az úrbázis egykori személyzetének üzeneteit, gondolkodni ott sokat nem kellett. Igaz, eleinte itt is kifejezetten primitívek lesznek ezek a feladványok és csak a játék későbbi szakaszában jelentenek majd egy picit nagyobb kihívást. Elakadni azért valószínűleg sokáig nem fog senki (bár egy-két helyen azért nagyon meglódult a pályaszerkesztők fantáziája, úgyhogy még ez is előfordulhat), de azért folyamatosan figyelni kell a környezetünket és a különféle tereptárgyak, kapcsolók elhelyezését, ergo többet kell gondolkoznunk, mint ahogy azt egy átlagos FPS-ben megszokhattuk, és ez jó. ☺

**ÜDV IDEGEN, BÉKÉVEL JÖTTEM! BLAM, BLAMM, BLAMMI!**

No persze azért a Prey vérbeli FPS, úgyhogy itt az ideje, hogy áttérjünk az ak-

Az 1929-es fekete-fehér Winettou-ból láthatunk itt egy képet...



cio-rész elemzésére. Ami elsőként feltűnt az az idegen lények MI-je... Azt tudtam, hogy a Prey megörökölte a *Doom 3* grafikus motorját, de azért azt nem gondoltam volna, hogy ez a mesterséges intelligenciára vonatkozik. Magyarán, kár is lenne tovább kerülgetni a forró kását: a Prey űrlényeinek MI-je általában véve a síkhülye szintet is nehezen érik el. Három dologra képesek: elbújnak egy tereptárgy mögé, aztán előbújnak és ránk lönek, illetve ide-oda rohangásznak, de még csak egészen véletlenül sem próbálják kikerülni a rájuk adott lövéseket. Az ilyen szintű gyöker mesterséges intelligencia a *Doom 3*-

nál még elment, hiszen ott leginkább zombikkal kellett megküzdenünk, de itt intelligens űrlények próbálnak pontot tenni az életünkre, úgyhogy azért ennél egy kicsit többet vártam. Az idegenek „butaságukat” egyébként azzal is kompenzálják, hogy gyakran nagyobb tömegben támadnak, úgyhogy az eksőn azért kellően „fast and furious”, tehát a *Doom feeling* szerintem ott van a helyén, még ha kidolgozottsága nem is a *Half Life 2*-höz mérhető. Amiért mégsem rontja el feltűnően a játékelményt a buta MI és mégsem érezzük, hogy túl könnyű len-



Ilyen fegyőkat öröm lehet tisztítani, súrolgatni...



„Szólni kéne a tan'tó néninek, hogy nem érünk be nulladik órára...”

**EMBERI FEJEK A CÉLKERESZTBE**

Bár a játék készítője a Duke Nukem Forever-t fejlesztő 3D Realms csapata, a Prey viszont ténylegesen egy másik gárda, a Human Head hegesztette. A Human Head tipikusan az a csapat, amelynek logóját már régebben láthattad, de meg nem tudnád mondani melyik játékban. Ennek az az oka, hogy eddig leginkább B kategóriás, vagy nem túl sikeres, hamar feledésbe merült alkotások mögött állnak és a Prey az igazi nagy áttörésük. Első jelentősebb fejlesztésük a Rune című hack'n'slash TPS volt, amelyben egy viking harcost alakíthattunk. A Rune után elvállalták a Blair Witch Project II: The Legend of Coffin Rock című túlélő-horrorrt, ami a 2001-es Blair Witch sorozat egyik darabja volt. Miután a Blair Witch örület elég hamar lenyugodott, ez a játék is gyorsan feledésbe merült. Végül legutóbb a Dead Man's Hand című elég átlagos western FPS-t hozták ki, ami továbbra sem nagyon rázta fel a PC-s játékvilágot. Reméljük, a Prey-el végre megtalálják számításukat a Human Headesek...





A mesterséges intelligencia nem túl fejlett, viszont a legtöbbször szűk helyeken, vagy akár valamilyen furcsa pozícióban kell harcolnunk, úgyhogy azért nem lesz könnyű dolgunk...

Hősünket állandóan követi hűségesebb szellem-sólyma, aki különféleképpen segíti: vagy ráül a puzzle feladatokhoz használatos tárgyra, vagy (mint például most itt) rátámad az ellenre és elvonja a figyelmét, miközben lövünk.

Gyakran csak úgy tudunk továbbjutni, ha valamilyen kódot beütünk egy elektronikus ajtózárra – ezeket időnként különféle kijelzőkről olvashatjuk le.

Mivel Tommy-nak az összes fegyvert az idegenektől kell összeszednie, ezért a Prey-ben egyetlen hagyományosat sem találunk. Ez is egy eléggé elvadult, „organikus” designt használó típus

ne a játék, az a gyakran elfordított, nyakatekert térbeli pozíció, illetve hogy a legtöbbször szűk helyeken kell manővereznünk, így mi magunk sem tudunk nagyon trükkösen bujkálni és helyezkedni. Ez persze nem mindig van így, és a primitív MI a legszembetűnőbb bizonyos bossoknál: az egyiknél például nem kellett mást csinálnom,

csak folyamatosan előbújni, megsorozni a dögöt, aztán visszabújni.

Pozitívum viszont, hogy Tommy csak az idegen lények fegyvereit használja, úgyhogy végrehalárára nem a dögunalmas pisztolyokkal, shotgunokkal, golyószórókkal kell megelégednünk, hanem igazán eredeti és egzotikus féléket használhatunk. Mindegyik fegyvernek valamilyen elvadult organikus designja van: az alap alien géppuskán például időnként hátranéz egy odanótt szem, és csodálkozva vizslat minket, valószínűleg azon gondolkozva, mégis mitől lehetünk ennyire rondák...

Az akciórészt egyébként rendkívül megkönnyíti, hogy hősiünk tulajdonképpen halhatatlan,

amikor ugyanis elfogy az életenergiánk, akkor a túlvilágon szellemformában lebegve kinyílik előttünk egy térkapu és visszatérünk az élők sorába, fele energiánkat visszanyerve. A szerkesztőségben sokat vitatkoztunk azon, hogy ezt egyfajta über-cheatnek is lehetne tekinteni – én azon a véleményen vagyok, hogy végül is nem, hiszen ha állandóan quick loaddal visszatöltögetnénk a játékállást, akkor végül is valahol ugyanezt csinálnánk, illetve itt egy darabig el-tart az is, amíg a túlvilágon megnyílik ez a kapu, úgyhogy végső soron nem jellemző, hogy nyugodt lélekkel hagyhatnánk magunkat kinyíratni, mert úgyis tök mindegy. Tény, hogy ez egy bátor kísérlet volt a készítőktől az állandó újratöltések kiküszöbölésére, de talán mégsem az a legszerencsésebb megoldás. (Az idő visszatérését a *Prince of Persia*-ban jobbnak tartottam.)

**„SZÉP VAGY, SZÉP VAGY, TE... GUSZTUSTALAN NYÁLKÁS DÖG”**

Amennyire forradalmi újításokról beszélhetünk egyéb téren, annyira „konzervatív” maga a grafikus motor, hiszen

**i** A játékban szereplő rádiós műsorvezető, Art Bell egy valószínűleg rádiós személyiség és az igazi poén, hogy Bell saját magát alakította (parodizálta) a Prey-ben. Prey címmel 2002-ben egy best-seller Micheal Crichton regény is megjelent, amelyben az emberiség elszabadult gyilkos nanosejtek (mikrorobotok) ellen küzd.

a Prey a Doom 3 engine-jét használja. A Doom 3: Resurrection of Evil és a Quake IV után ez a harmadik legismertebb megjelent játék, amelyik az id motorját használja, de azt hiszem nyugodtan elmondhatjuk, hogy messze ebben néz ki a legjobban és a Human Head érezhetően rengeteget dolgozott azon, hogy kipofásítsa, átdolgozza, megszépítse az eredeti engine-t. A Prey sokkal magasabb felbontású textúrák, döbbenetesen életszerű csillogó pixel shaderek (melyeket főleg a rengeteg nyáladó, csúszó-mászó jellegű dögökön figyelhetünk meg) és persze lényegesen aprólékosabban kidolgozott emberi karakterek és szörnyek jellemzik. Amit viszont a modernebb technika nem tudott lepípálni, az a fantázia és a



## JEN ÉLŐBEN MÉG CSINOSABB...

Miután rákerestem az IMDB-n némi információmorzsára a színészekről, meglepően tapasztaltam, hogy a Jen hangját szolgáltató lány nem csak igazi indián színésznő, hanem igazi bombázó is. Íme néhány fotó Crystle Lightningről, (mesélő név... – Laser) aki eddig ugyan még nem túl sok filmben szerepelt (legjelentősebb szerepét az Amerikai Pite 4-ben kapta), de a képeit elnézve biztos vagyok benne, hogy szép karrier áll előtte... (mmm... Melyik iparban is? – Laser)



találékony. A Doom 3-ban szerintem a különféle démonok és idegen lények valahogy félelmetesebbek, karakteresebbek voltak: egy pinky demon támadásától például sokkal jobban felállt a hátamon szőr, mint a Prey-féle „dinoszauruszoktól”, (akiket egyébként kifejezetten gagyinak érztem), de ugyanezt

mondhatom el, ha összevetem a Doom 3 háborzongató zombikommandóit az itteni alien katonákkal.

Találkozunk szerencsére azért itt is néhány igazán eltalált rémálomszerű idegennel: ilyen például a keltetőkből elkerülő, félig emberi testből összerakott kővér genetikai mutáns („mutate”), vagy azok a szerencsétlen gépekkel megcsonkított és emberekből átalakított zombik, aki az űrhajó berendezéseit kezelik hő-rögve és motyogva. De a bossoktól sem voltam különösen elájulva: a tagbaszakadt centurion feje pontosan úgy néz ki, mint a predatoré, a teste pedig a Doom 3 démonaira emlékeztet. A környezet ábrázolása nagyjából hozza a Doom

Kissé elborította az agyamat a vörös kód.



Ó, azok a régi szép descentes idők...



„És képzelj, már két éve a Norbi diétán vagyok! Meglátszik, ugye?”



3 színvonalát, bár ez nyilván csak a stílusra és nem a technikai megvalósításra igaz, hiszen az élesebb textúráknak, a többféle részletnek köszönhetően a Prey egész egyszerűen sokkal szebb, mint nagy elődje. Egy kicsit több változatosság itt sem ártott volna, de a dimenziókapuk és a gravitációs szönyegek okozta állandó érzéki csalódások miatt ez mégsem annyira zavaró.

### EGY RÉGI ISMERŐS

Amikor már-már kezdtem egy kicsit ráunni az állandó FPS-hentelésre, a különböző dimenziókapukból ki-belépkedésekbe, illetve a gravitációs trükkökre, akkor szálltam először be az űrsiklóba és egy kiváló kis repkedős akció vette kezdetét, amely leginkább a szépmemlékű Descentre emlékeztetett. Ahogy Tommyval repkedtem szűk folyosókon, átjárókon keresztül, természetesen ezerrel tüzeltek az űrsiklóra a különböző szinteken álló hunterek, illetve az ellenséges siklók is ránk vadásztak. Az elegáns járgány igen hamar le is sérült, de a „kikötőkre” szállva mindig vissza tudtam tölteni az energiapajzsot, úgyhogy könnyedén ki tudtam sarkozni, hogy éppen maradjak. Az űrsiklós rész nem csak igazi nosztalgia a régi motorosoknak, hanem egy kiválóan integrált játékelem is. Egyedül azt hiányoltam, hogy külső nézetben nem tudok repülni, de ez a preyes descenteztetés még így is alaposan lepipálja a Quake IV elég gyökér járműves részeit.

### MINDEN JÓ, HA A VÉGE JÓ

A játékkal töltött első három órában sokat filóztam rajta, hogy vajon megérdemli-e, hogy átlépje a bűvös 90%-ot... Az új feature-ök (gravitáció, dimenziókapuk, szellemforma) sokat dobna rajta, de még ezek sem tudták teljesen ellensúlyozni a buta MI-t, és azt, hogy az első szakaszban a sztori erőteljesen háttérbe szorult, illetve, hogy az akció is picit monotonná vált. Aztán jött ez a király űrsiklós rész, emel-

lett az addig elég gyermekien könnyű puzzle elemek egy fokkal összetettebbé váltak, pörgösebbé lett az akció és még a történet is beindult. A Prey sokféle újítás révén van annyira korszakalkotó az FPS-ek között, mint amilyen az annak idején Xboxra megjelent Halo volt, emellett nagyon kellemes, ötletes és szórakoztató, poénos új feature-ökkel, király grafikával és viszonylag érdekes mesével. Szerintem egyértelműen az ideai nyár egyik legnagyobb slágere lesz, FPS fanoknak pedig kötelező házi feladat.

### Bad Sector

HARDVER	
MINIMUM	ÉZTEL TÖLTUK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	RADEON X800 GTO

Mindent maxra tolvá is tökéletesen futott, igaz, alaposan felpöregtettem az ATI-m órajelét a maximális élvezetért...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE		
Gravitációs effektek	GRAFIKA	9
Általában ügyes logikai részek	HANGOK	7
Descent-féle repkedés	IRÁNYÍTÁS	10
Időnként monoton játékmenet	HANGULAT	9
Primitív MI	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	8

**BAD SECTOR VÉGSZAVA:**

A Prey az ideai nyár nagy FPS meglepetése, amely a sokféle forradalmi újdonság révén nagyon ott van a színen.

<b>92%</b>	
<b>ÉS A TÖBBI:</b>	
Half-Life 2	97%
Doom 3	95%
Quake 4	84%



Raktársöprő noteszgép akciók  
89,900 Ft-tól, 0 Ft indulóval!

**ACOMP**  
Számíthat ránk.

**GERICOM**  
mobile world

**Kisöpörjük a  
raktárunkat!**

**0 Ft + 5,348 Ft / hó**  
THM: 24.42%

BUDAPEST BANK

**0 Ft + 9,166 Ft / hó**  
THM: 24.41%

BUDAPEST BANK

### GERICOM PHANTOM 116,650 Ft + 20% ÁFA

Egy új notebook típus a GERICOM-tól. A PHANTOM igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhöz képest jelentősen kedvezőbb áron.

Intel Centrino technológia, legújabb generációs DVD író, bőséges memóriakapacitás. Csatlakoztassa kényelmesen eszközeit a 4 db nagysebességű USB portra és használja a DVD író házhoz tartozó kiegészítésére.

A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb. Akcióink keretében most kivételes áron megvásárolhatja vagy 0 Ft kezdőbefizetéssel részletre is elviheti.

- 15" XGA kijelző (1024\*768)
- SIS 661GX + SIS 963L chipset
- Intel® Celeron-M 360 processzor, 1400MHz
- 512MB DDR-333 RAM
- 40GB merevlemez
- Double Layer 8.5GB DVD+/-RW DVD író meghajtó
- SIS Mirage grafikus rendszer, max: 64MB system ram
- S-Video kimenet
- 2x Mini PCI hely
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon, fejelgató csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm \* 273mm \* 36mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

### GERICOM PHANTOM Y 199,900 Ft + 20% ÁFA

A GERICOM legújabb notebookja Intel Centrino Duo rendszerrel. A 2006-ban megjelent Intel Core Duo processzor két különálló magot tartalmaz, melynek az extra nehéz feladatok sem jelentenek kihívást emellett, hogy még inkább energiatakarékos, mint elődei. Teljesítménye a Sysmark 2004 tesztprogram szerint 39%-al nagyobb, mint egy hasonló sebességű Intel Pentium-M egymagos processzoré. Az új NAPA chip rendszer már három normás (a/b/g) WLAN kommunikációval rendelkezik, így a világ bármely pontján hibátlanul használhatjuk a zsinór nélküli hálózatokat is. Az új fejlesztésű 15.4" X-Black kijelző 16:10 képaránnyal rendelkezik maximálisan 1280x800 felbontás mellett, így ideális bármely munkára vagy egy DVD film megtekintésére. Minden Phantom Y gép tartalmazza a legújabb generációs Double Layer DVD író és a WLAN kommunikációt is. Az adatok gyors betöltéséről egy villámgyors Serial ATA merevlemez gondoskodik. Ehhez a pompás kiépítéshez kategóriáján belül kivételes vételár párosul!

- 15.4" WXGA X-Black kijelző (1280\*800)
- Intel® 945 GM + Intel® ICH7-M chipset, Dupla Magos processzor, 2 x 2MB cache
- Intel® Core Duo T2300 processzor, 1660MHz
- 512MB DDR2-533 memória
- 80GB SATA 5400rpm merevlemez
- Double Layer DVD+/-RW DVD író meghajtó
- Intel GMA 950 grafikus vezérlő, max: 128MB memória
- S-Video kimenet
- Wireless LAN Intel Pro 3945 (802.11a/b/g) beépítve
- 10/100/1000Mbit Gigabit LAN beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Sztereó hangszórók
- Windows magyar billentyűzet, Touch Pad
- Külső monitor, mikrofon, fejelgató csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm \* 273mm \* 40mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

### Windows XP Home OEM magyar: +19,990 Ft

### Hummer raktárkészlet kisöprő ajánlat!

Szeretné egy igazán olcsó, de teljes értékű notesz géppel meglepni családját? Itt a soha vissza nem térő lehetőség! A jól bevált Hummer sorozat utolsó szériáját meghökkentő áron kínáljuk Önnek.

Az Intel chip rendszerrel és Intel processzorral rendelkező vadonatúj GERICOM Hummer gépeket 89.990 Ft + ÁFA-tól kínáljuk (1 év garanciával) amíg a készlet tart.

A Hummer gépeket kérje a Róbert Károly krt-i üzletünkben az eladótól.

### Néhány példa ajánlatunkból:

89.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 4,122 Ft / hó):

- 14" XGA kijelző (1024x768)
- Intel Celeron processzor, 2000MHz
- 256MB memória
- 30GB merevlemez
- CD-író + DVD meghajtó

99.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 4,584 Ft / hó):

- 15" XGA kijelző (1024x768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB memória
- 40GB merevlemez
- CD-író + DVD meghajtó

119.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 5,956 Ft / hó):

- 15" XGA kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz
- 512MB memória
- 40GB merevlemez
- DVD író meghajtó

159.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 6,415 Ft / hó):

- 15" SXGA kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 processzor, 3060MHz
- 512MB memória
- 60GB merevlemez
- GeForce FX 5600 grafikus rendszer
- DVD író meghajtó

ACOMP PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel.: Fax: 419-4091, 419-4092  
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.  
Tel.: Fax: 339-5647, 339-5648  
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szo-V: Zárva

Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
Gericom termék honlapunk: [www.gericom.hu](http://www.gericom.hu)  
Sony honlapunk: [www.sonynotebook.hu](http://www.sonynotebook.hu)



Az ACOMP Kft  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója





EXTRA  
KÉPGALÉRIA DVD-N  
TIPPEK A 98. OLDALON

# TITAN QUEST

Miközben a Blizzard a világ legnagyobb nyugalmával ücsörög *wowos* babérjain, a sokak által nagyon várt *Diablo 3*-nak se híre, se hamva. Az Iron Lore fejlesztőcsapata jó érzéssel használta ki a szituációt saját ókori *Diablo*-klónjával...

**S**zép is volt, jó is volt az idei E3, de mégis hiányoltunk egy nagyon várt, de aztán végül elmaradt bejelentést: nagyon sokak csalódására a Blizzard standjánál se híre, se hamva sem volt a *Diablo 3*-nak. Helyette azonban az NVIDIA bemutatórészlegénél egy rendkívül látványos *Diablo*-klónra kaptuk fel a fejünket, amely messziről egy az egyben úgy nézett ki, mint a *Dio 2*-ben az egyiptomi világra hajazó Act 2. Azóta már tudjuk, hogy a játék ugyan

„szemérmetlen” klón, viszont az egyiptomi milió ezúttal teljesen valóságos...

## MÁR AZ ÓKORI GÖRÖGÖK IS DIABLÓZTAK...

A kiállításon látható Egyiptom azonban csak az egyik világ, az általunk irányítható hős kalandjai ugyanis az ókori Görögország világában kezdődnek. A háttérsztori szerint a titánok, akik az istenek előtt uralták a Földet, elszabadultak örök börtönükből és mivel fogságuk miatt kissé morcososá váltak, ezért úgy döntöttek,

mindent és mindenkit megsemmisítenek szegény, jobb sorsra érdemes (?) bolygónkon. Az istenek persze nem nézik jó szemmel a titánok rosszindulatú ténykedését, ezért kettejük között gigászi küzdelem kezdődik. Hősünk azt a nem csekély feladatot kapta, hogy megállítsa a titánokat, mielőtt azok teljesen leszámolnának az istennel és a világgal. Már szinte hallom, ahogy Peter Jackson dörmöböl az Iron Lore fejlesztőinek ajtaján, hogy ebből az eredeti sztoriból márpedig ő mindenáron kalandfilmet akar forgatni... Szarkazmust félretéve: a gypálást összekötő történet (amelyet leginkább az NPC-k által eldarált

## PÁLYAVÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ

Hősünk a játék elején egyszerű harcosként kezd pályafutását, mindenféle kaszt és osztály nélkül. Mivel nem fantasy világban járunk, ezért az emberen kívül nyilván más fajt nem is választhatunk, ami érthető is, viszont – ha a már a kasztok között sem válogathatunk – legalább jó lett volna, ha vasmunkás fejű férfi és gyermekeit otthon nevelő derék háziasszonyra hasonlító női avatar külsejét – legalább minimális szinten – meg lehet változtatni. A készítőek azon sem sokat szöszöltek, hogy bátor híronkat az események forgatagába húzzák. Egész egyszerűen egy koszlott

## » MÁR NEM IS ÓKORI HÍRÓNAK, HANEM FEGYVERKERESKEDŐNEK ÉREZTEM MAGAM «

küldetésekből ismerhetünk meg) sokkal érdektelemesebb, mint a *Diablo 2*-ben, ahol a rendkívül látványos átvezetők és érdekesebb küldetések igazán feldobták a daráló játékménetet. Nem feltűnően rossz, vagy unalmas a *Titan Quest* meséje sem, de azért nagyon érződik rajta, hogy a fejlesztők kevés hangsúlyt helyeztek rá, hogy profin kidolgozzák.

kis görög faluból indulunk és miután beszéltünk egy (másik?) paraszttal, azonnal elkezdhetjük kaszabolni ezerral a démonokat. Pozitívként említhetjük azért, hogy a játék során olyan érdekes történelmi figurákkal is találkozhatunk, mint például Leonidas király. Eleinte jó-pofának tűnt az az ötlet is, hogy bizonyos NPC-k különféle híres görög mítoszokat

Liz ritkán mutatkozik anorexiás barátnőjével...





Én csak Kleopátra hálószobáját keresem, de úgy látszik, eltévedtem...



Az ókori Egyiptomban az egy főre eső műmiák száma nem lebecsülendő.



A Titan Quest az aktuális „kinek szebb a vize?” bajnokság nyertese...

meséltek el, de a sokadik után már valahogy természetellenes volt, hogy ott ácsorgott kint valamilyen Zorba az utcán és legendákról regélt hosszú percekben keresztül. (Dicséretes az oktatói szándék, de tartok tőle, hogy az akcióra vágyó játékosok igen elhanyagolható töredéke fog csak ott dekkolni, hogy türelmesen végighallgassa Daedalosz és Ikarusz megindító történetét...)

### ÖLD 'THEM' UP, NYESD N' SLASH - AHOGY TETSZIK

Persze a történelmi miliő és híres karakterek hallatán nehogy azt higgyétek, hogy a Titan Quest a legkisebb mértékben is különbözne a játékmenet tekintetében a Diablóktól. Csakúgy, mint a nagy elődben, ismét nagyjából Kína lakosságával megegyező számú szörnyeteket kell széthentelnünk a legváltozatosabb fegyverekkel és mágiával. Akik imádták a Diablókat, azok a mennyben érzik majd magukat, hiszen dettó ugyanazt a pörgős, non-stop akciódús kaszabolást kapják, akik viszont nem rajongtak túlzottan a Blizzard alkotásáért, mert túlságosan monotonnak és unalmasnak tartották, azok jobb, ha a közelébe sem szagolnak a Titan Questnek. Tény, hogy az Iron Lore meg sem próbálta a legminimálisabb szinten sem megváltoztatni a régi receptet (mint ahogy azt a Divine Divinity-ben, vagy a

Sacredben mások megtették), hanem szinte ctrl+c, ctrl+v szinten koppintották le a jó öreg diós játékmenetet. Ez persze önmagában nem lenne baj, hiszen a játékiparban jótól lopni bocsánatos bűn – főleg akkor persze, ha a „tolvajok” legalább ugyanazt a színvonalat képesek hozni. Ez a Titan Questre nagyjából el is mondható: az irányítás, a grafika, az animáció terén ugyanazt a minőséget produkálják, mint amit a Blizzardtól is elvárnánk. Sajnos azért vannak olyan területek, amelynél az Iron Lore meg sem próbált felérni a jó öreg Blizzhez. A legszembetűnőbb különbség az egykori klasszikussal összehasonlítva, hogy a pályák itt nem generálódnak véletlenszerűen, tehát újrajátszásnál vagy újratöltésnél újra ugyanazt az elrendezést kapjuk. Ráadásul a készítők elkövezték azt a hibát, hogy a töltési és mentési rendszerhez nem nyúltak: tehát csakúgy, mint a Diablókban, itt is a csak tulajdonságaink, küldetéseink és tárgyaink mentődnek el, a térképen lévő pozíciókat viszont újratöltéskor nem jegyzi meg a játék, hanem ilyenkor ahhoz a checkpointhoz rak, ahol legutóbb jártunk, így előfordulhat, hogy ismét végig kell verekednünk magunkat egy már ismerős szakaszon. Hardcore diablósokat ez biztos nem fogja annyira zavarni, az viszont már annál inkább, hogy így az újrajátszhatóság szenved csorbát, hiszen kinek van kedve ilyen típusú

### Ha te mondd...

„Amikor az Age of Empire-t készítettük, akkor jutott eszembe, hogy milyen jó kis RPG-t lehetne készíteni ezekből az ókori világból.”



BRIAN SULLIVAN

„Egyszerre próbálunk a szélesebb „kocajátékos”-közönségnek és a hardcore-oknak is megfelelni. A játékfejlesztés manapság annyira sokba kerül, hogy szélesebb rétegek igényeit is ki kell tudni szolgálni.”

„Bár imádom a fantasy-t, már húsz év óta ebben a világban játszódnak a játékaink, úgyhogy itt volt az ideje valami újnak”

Még pár ezer év és ez a falu igazi turisztikai látványosság lesz.







## Csináld magad Titan Quest

*Az Iron Lore mellékelt a játékhoz egy remek kis pályaszerkesztőt, amellyel saját helyszíneket és kalandokat generálhatunk magunknak. Bár ehhez azért némi szakértelem és türelem szükségesetiek, amíg megértjük, hogy mit hogyan kell kezelni, de így talán még több értéke is lesz a netre felkerült „homemade” cuccoknak...*

játékot újra és újra végigtolni, amikor a helyszínek teljesen ugyanolyanok, ha már egyszer megszokta az állandó variációt a *Diablókban*? A pályák szerkezetének másik hiányossága, hogy valahogy egyhangúak, nem találunk bennük olyan hangulatos, vagy izgalmas megoldásokat, mint például a *Dungeon Siege 1*-ben. (Ami egyébként sokkal jobban tetszett a maga idejében, mint a *DS 2*). Bár a rendkívül látványos grafikának köszönhetően eleinte az állunkat fogjuk kapkodni a víz vagy a környezet

ábrázolása láttán, később azonban a túlságosan is ismétlődő tereptárgyak, a nem túl változatos kinézetű görög városkák láttán egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy le-lekódkod a fejünk... Ugyanakkor találkozzunk olyan lélegzetelállító helyszínekkel is, mint a piramisok, a kínai nagy fal, vagy a babiloni függőkeretek.

### MI LESZEK, HA NAGY LESZEK?

Ha a *Diablókkal* összevetjük, akkor feltűnő



a hasonlóság a *Titan Quest* karakterfejlesztésével is. Nyolcféle fejlődési ágrendszeren keresztül nevelhetjük kis kedvencünket és szintlépéskor mindig mindig megadhatjuk, hogy kevéske megszerzett pontjainkat hova pakoljuk. A kifejleszthető kasztok természetesen erősen hajznak a *Diablókból*, illetve a *WoW*-ból jól ismeretekre, viszont a megtanulható varázslatok már egy fokkal eredetibbek. Jópofa (bár a *Guild Wars*-ból ismerős) ötlet, hogy kétféle kasztot is választhatunk a játék során (a másodikikat csak később, ne esetek kétségbe, hogy eleinte csak egy van), így sokféle kombinációt kipróbálhatunk közülük. A játékidő viszonylag hosszú (40 óra, ez manapság relatíve soknak számít), úgyhogy elég lassan fejlődünk, de így legalább van időnk alaposan kipasszálni a különféle varázslatokat és képességeket. Elvileg ez segítene azon is, hogy a többféle kombináció miatt többször is legyen kedvünk újratekdeni a játékot, de mivel ugye nem random generáltak a pályák, mégiscsak hamar elmegy tőle a kedve a kedves játékosnak. Remek ötlet viszont, hogyha rájövünk arra, hogy hosszú távon





A fejlődési ágon is látszik: le sem tagadhatná a játék, hogy echte Diablo klón.

nagyon nem jön be a két fejlődési ágból egyik sem, akkor egy mesternél jó borsos árért lenulázhatjuk a tapasztalati pontjainkat és új képességeket tanulhatunk. A borsos ár egyébként ne riasszon el senkit sem, mert aranyunk az aztán lesz bőven...

**„PHAT LOOT, OMG, LOL”**

Bizony, bizony, nem kell majd szűkölködnünk... Aki szereti, hogy igazán bőséges zsákmányt talált a *Diablo*-ban, azt most igazi loot-orgazmust kap a *Titan Quest*-ben. Eleinte csak ócskaságokat kapunk, de aztán olyan szinten ömlenek a ládákból, hordókból, sírokból a különféle fegyverek, páncélok, hogy csak kapkodjuk a fejünket... Sajna az Iron Lore át is esett a ló túlsó oldalára: a rengeteg holmival egyszerűen nem tudunk mit kezdeni, mint hogy állandóan eladogatjuk őket. A végén már nem is ókori hírónak, hanem igazi fegyverkereskedőnek éreztem magam, és olyan tetemes arany mennyiséget harácsoltam össze, hogy a görög, egyiptomi és kínai

uralkodókat bármikor kisegíthettem volna egy kis kölcsönrel, ha arról van szó... Ez így nagyon mókásan hangzik, a bajom ezzel csak az, hogy a képességi pontjaink már említett újratanulása mellett az égvilágon semmire sem érdemes költeni (a lootból jobb cuccok esnek), akkor meg mégis mit csináljak a sok zsetonnal, befektessék az olimpiai játékokba?! A tárgyak menedzselésénél rettenetesen bosszantó a *Diablo 2*-ből átörökölt primitív inventory rendszer: ugyanúgy ide-oda kell pakolgatni forma szerint a tárgyakat, hogy elférjenek, mint utoljára 2000-ben. Nem véletlenül írom le ezt a dátumot: a 2002-ben megjelent *Dungeon Siege*-ben már felalálták azt a hatalmas technikai trouvaille-t, hogy a program automatikusan elhelyezze a cuccaidat a motyódban, akkor meg így 2006-ban mégis mi a rákért kell sokobant játszanom az inventory-mban?!

**i** A Titan Questnek nem lesz a Diablohoz hasonló zárt szervere, ami órási felháborodást okozott a játék hivatalos fórumán. Így sajnos nem tudunk majd rajozni a külön szerveren mentett cuccainkkal és csalások is rendszeresek lesznek...



Leonidas király full pvp szerkőban.

**A nagy, nagy összeesküvés-elmélet...**

A most következő párbeszéd pedig csak a képzelet szüleménye és semmi köze valóságos személyekhez.

**Jack Z.:** Áh, szia Brian, na hogy ityeg? Asszony, gyerekek?

**Brian S.:** Áh köszí, megvagyunk... És ti?

**Jack Z.:** Hát, megvagyunk mi is. Csak hát a munka mostanában olyan frusztráló... Képzeld itt van ez a „\*\*\*\*\* 3”, éveket dolgoztunk rajta, aztán jött a főnökség és aszonták, hogy: „Remek kis játék ez, csak hát nem üti meg a cég által felállított mércét” Érted?! NÉGY évet dolgoztunk rajta erre ejtik az egész projektet ezek a tahók!

**Brian S.:** Hát ez sz\*r ügy. És most mi lesz?

**Jack Z.:** Hát, szóval érted, itt a teljes játék engine, azt dobhatjuk ki a kukába. Hacsak...

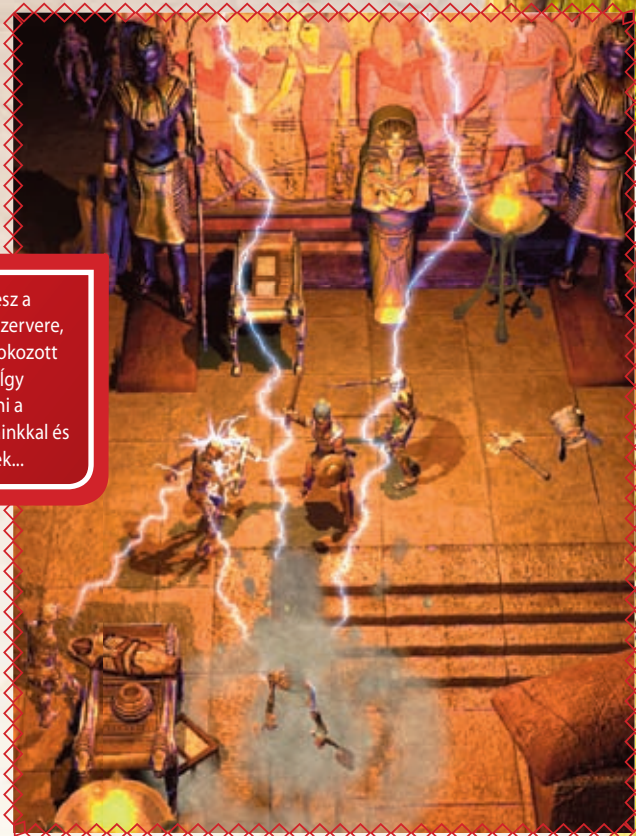
**Brian S.:** „Hacsak”?

**Jack Z.:** Szóval arra gondoltunk a fiúkkal, hogy mi lenne ha esetleg valaki megvenné a cuccot? A főnökséggel is lezsíroztuk, mehet a dolog, csak nem kell róla senkinek sem tudnia... Mindig is akartál egy ilyen típusú játékot csinálni, nem, Brian? Na mit szólsz hozzá? Tiétek az egész, aztán átgyúrájátok más világba és korszakba és a saját anyja sem ismer majd rá.

**Brian S.:** Hát nem is tudom... És mennyibe fájna ez nekünk?

**Jack Z.:** Megegyezünk...

(No comment...)







## SZÉP, SZÉP, CSAK ERŐSEN TIKKEL

A sok utánézés mellett a *Titan Quest* legerősebb aduja egyértelműen a grafikája. Az ókori görög, egyiptomi és kínai kisebb-nagyobb városok, az erdők, mezők, barlangok kidolgozása elsőrangú. Külön érdemes kiemelni a különféle vízfelületeket, amelyek nemcsak döbbenetesen reálisak, hanem tökéletesen tükrözik környezetünket is, de az állunk gravitáltnál fog a mozgásunktól hullámzó búzamezők látványától is. Elismerően csettintettem, amikor először megláttam ahogy beakonyodott, a játék

ugyanis figyelembe veszi a napciklusokat is. No és nagyon ütősek a varázslatok különféle színekben pompázó effektjei is, amelyek szinte egyfolytában végigkísérik a játékot. A különféle szörnyek animációja kiváló, viszont elég komikus, hogy pont saját karakterünk mozog kicsit idéntlenül. Amikor leállunk valakivel beszélni, akkor hősünk gyakran nem vesz fel természetes pózt, hanem továbbra is harci készenlétben pózol, pedig hát egy fia monszta

i

A görög mitológia szerint a titánok uralták először a Földet, ám az olimposzi istenek Zeus vezetésével megfosztották őket trónjuktól és a Tatarosba száműzték őket. A titánok vezetője Kronosz volt, Zeus pedig az édes gyermeke...

sem fenyegeti életünket a közelben. (Szegény, kicsit paranoiás félmillió szörnyike legyilkolása után, mondjuk meg tudom érteni...) Az NPC-eket viszont egész részletesen kidolgozták és akkor sem válnak baltaarcú apuvá, amikor rájuk közelítünk a kamerával. Akik szeretik hősünk válla mögött figyelni, hogy aprítja a szörnyeket, azok viszonylag közelre is bezoomolhatnak, viszont a kamerát sajnos forgatni azért nem tudjuk.

Így belegondolva talán jobb is, annyira durva a *Titan Quest* gépigénye... Nálam aránylag magas felbontáson, és mindent maxra húzva már úgy szagatott a grafika, mint amikor kimbambulsz egy zötykölődő öreg 47-es villamos rángatózó középső kocsjából, és alaposan vissza kellett vennem, hogy egyáltalán élvezhetővé váljon a játék. Valami optimalizálási és memóriakezelési hiba lehet a ludas a dologban, mert érdekes módon nem feltétlen akkor szagatott a játék, amikor tömény eksőn zajlott a képernyőn, hanem teljesen nyugis városrészekben belül is. Mondjuk az is elképzelhető, hogy a játék elején bejövő NVIDIA logó azt is jelenti, hogy a TQ – teljesen "véletlenül" – nem annyira támogatja az Ati X800 GTO-mat... Akármítől is szagat a TQ, mindenesetre elég pófátlanságnak tartom ezt a teljesítményt, miközben a

Prey mindent maximumra húzva meg sem röccen nálam. A grafika mellett a zene kissé átlagos, a szinkronhangok tűrhetőek, viszont valahogy bugosak: gyakran előfordult, hogy beszéd közben váratlanul, mondat közben elhallgatott valaki, aztán csak 4-5 másodperc múlva folytatta.

## DIO 3: NAGYON VÁROM...

Kicsit kritikusra sikerült ez a cikk, pedig azért el lehet csap(kod)ni az időt a *Titan Quest*tel, amíg ki nem jön a *Diablo 3*. Érződik a játékon, hogy a készítők apait-anyait beleadtak a grafikába, és a tényleg alaposan kidolgozott fejlődési rendszerbe, így a többire (sztori, küldetések, inventory-rendszer, kezelőfelület, optimalizálás) már nem jutott kellő idő, pénz, energia. Mivel rémesen halott most az egész műfaj, a Blizzard pedig most is éppen a wowos bevételét számolgatja, úgyhogy a *Diablo*-fanoknak mindenképpen kötelező darab a *Titan Quest*. Feltéve ha igazi atomgéped van, ellenkező esetben felejts a cucc, különben megtudod, milyen az, amikor „körükre osztott” játékmódban tolod a *Diablót*...

Bad Sector

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHz PROCÍ	AMD 3000+ MHz
512 MB RAM	1 GB RAM
DX9 VGA, 5 GB HDD	RADEON X800 GTO

Nem, nem szagat... RÁNGAT!

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Jól kidolgozott, szolid játékmenet	GRAFIKA	9
↑ Látványos grafika	HANGOK	7
↑ Érdekes történelmi világ	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Egy idő után monoton	HANGULAT	7
↓ Sok újdonság nincs a <i>Diablo 2</i> -höz képest	KIHÍVÁS	9
	SAVATOSSÁG	9

## BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Rendkívül látványos és kivitelezésében egészen korrekt *Diablo*-klón. Kár, hogy a monoton játékmenet és pályaszerkesztés sokat ront az összképen...

82%

## ÉS A TÖBBI:






<i>Diablo 2</i>	88%
<i>Divine Divinity</i>	87%
<i>Sacred</i>	85%



# GameStar TÁBOR JÖN! 2006

**augusztus 6-12.**

**Kecskemét, KF GAMF kari kollégium**

-  **LAN-ozás napestig, bajnokságok, nyeremények**
-  **2 ágyas szobák, saját fürdőszobával és hűtővel**
-  **Saját kosár-, foci- és röplabdapálya, pingpongtermek**
-  **GS szalonnasütések, ki mit tud és szellemi vetélkedők à la GS nyílt nap (kerti grill van)**
-  **Napi háromszori étkezés, korlátlan mennyiségű ingyenyümölcs az egész tábor alatt**

## Regisztrálj és nyaralj velünk!

**Jelentkezés és további információ:**

**[www.gamestar.hu/tabor](http://www.gamestar.hu/tabor), (06-1) 577-4373**

**A tábor minden résztvevője egy GameStar hátzissákkal is gazdagabb lesz!**

A jelentkezéseket a beérkezés időpontja alapján fogadjuk 2006. július 20-ig. A résztvevők számát 70 főben limitáltuk!

Támogatónk:





# HALF-LIFE EPISODE

Másfél év telt el azóta, hogy a **Half-Life 2** záró stáblistáját megpillantva egy emberként hördült fel a játékostársadalom. Annak idején, miközben azon morfondíroztam, vajon a monitort dobjam ki az ablakon vagy a billentyűzetet harapom ketté, gondolatban kénytelen-kelletlen gratuláltam is a Valve-nak, mert úgy lezárták le a játékot, hogy izgatottan várjuk a folytatást. . .

EXTRA  
EPZ VIDEÓ A DVD-N  
KÉPGALÉRIA A DVD-N

**A**mikor a *Half-Life 2*-ről azt írtuk, hogy alapjaiban reformálta meg a számítógépes játék fogalmát, nem csupán üres közhely volt. Szó se róla, meglehetősen nagyívű kijelentés, de mostanra, az *Episode One* tükrében talán már mindenki számára világos, hogy mi is az az út, amelyen a Valve elindult. Nem a kiegészítők-folytatások esetében kötelező új pályák, új szörnyek, új sötétebb jelentik a játék igazi lényegét, hanem a narratíva, az „elbeszélésmód” (amennyiben nem túlzás egy FPS esetében használni ezt az szót), ahogy egymásra épülnek az események, néhány régi kérdésre választ és egy rakás új kérdést kapunk, mindez egyre feszesebb tempóban, tökéletesen adagolt apró csavarokkal, remekül integrált fejtörökkel, ügyességi, taktikai részekkel és természetesen lövöldözéssel (jól is néznénk ki). Alyx ezúttal szinte mindvégig mellettünk van,

amitől teljesen más a hangulat, mint amikor a *Half-Life*-ben hosszan, magányosan böklásztunk. Eddig inkább csak technológiai bravúrok sora miatt voltak életszerűek azok a karakterek, akikkel összefutottunk, Alyx azonban olyan társ, amelyet még egyetlen játékban sem láthattunk. Arcjátéka és animációja eddig is tökéletes volt, most inkább apró megjegyzései, reakciói teszik emberszerűvé - például amikor a játék elején először megpillant minket és örömben úgy ugrik a nyakunkba, hogy meglódul a kamera, vagy ahogy bosszúsan eltakarja szemét, amikor az arcába világítunk zseblámpával - illetve az, hogy nem buta gépi társ módjára viselkedik: nem akad be, nem marad le, harc közben nem áll bambán egy helyben, nem fut a fal felé... nyilván mindenki tudna idézni más játékokból ellenpéldákat. De Alyx nem csak szép, okos is. (Ej, ha még főzni is tudna!)

## VIGYÁZZ, KÉSZ, TŰZ VANI!

De vissza a játék elejére: nyilván nem lövök le nagy poént, a *Half-Life 2* menthetetlennek tűnő fináléját túléli Gordon és Alyx is. Az első *Half-Life*-ban még ellenséges, a második részben viszont szövetségeseinkké váló vortigaunok (húiká-húiká) warpolnak be és mentik, ami menthető. És a legizgalmasabb: a fordulat akatatkás barátunkat, G-Mant is váratlanul éri, azt a fazon, aki a *Half-Life* első részének első perceitől kezdve nyeregben volt és úgy keverte a lapokat a háttérben, ahogy neki tetszett. „I... A *Half-Life 2* végén el is tátottuk a szánkat, mikor kiderült, hogy Dr. Breen hatalmának megdöntését és Gordon egykori kollégái, Dr. Eli Vance és Dr. Isaac Kleiner (itt mindenkinek van PhD-je?) által vezetett ellenállás győzelmét jó elő-

KATEGÓRIA AKCIÓ KÖRNYEZET HALF-LIFE UNIVERZUM, CITY 17  
KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ VALVE  
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI HALF-LIFE SOROZAT

GYORSLINK  
1485



# HALF LIFE 2 EPISODE ONE



AUX POWER

Csak hogy tudjátok, ez a kép munkatársunk életébe került.

AMMO 3

re eltervezte... nos, a vortigaunokkal nem számolt. A robbanás tehát elmaradt, de City17-nek csupán percei vannak hátra, amikor Dog, Alyx bájos robotkutyája kiás minket a romok alól. Néhány perccel később sikerül régi kedves kollégáinkkal is felvenni a kapcsolatot, és kiderül, hogy szélsébeben vissza kéne tiplizni a citadellába, stabilizálni a reaktort, hogy legyen idő elhagyni a várost. Hát... ha nagyon muszáj...

## GORDON VILÁGÍT, ALYX LŐ

És indul a mókacacagás, eleinte kicsit kiszolgáltatottak vagyunk, mivel mindössze a gravity gunnal bohóckodhatunk - jónéhány ehhez kapcsolódó fizikai puzzle-re lehet számítani. Am később ismét túltöltődik („supercharge HOOO!”), ahogy az előző rész végén, így teljes értékű fegyverként használható. Sőt. Később természetesen visszkapjuk régi kedves szerszámainkat is, persze csak lassacskán. Új fegyver sajnos nincs, illetve... mégiscsak van, még hozzá maga Alyx. Bár nincs Ravenholm,

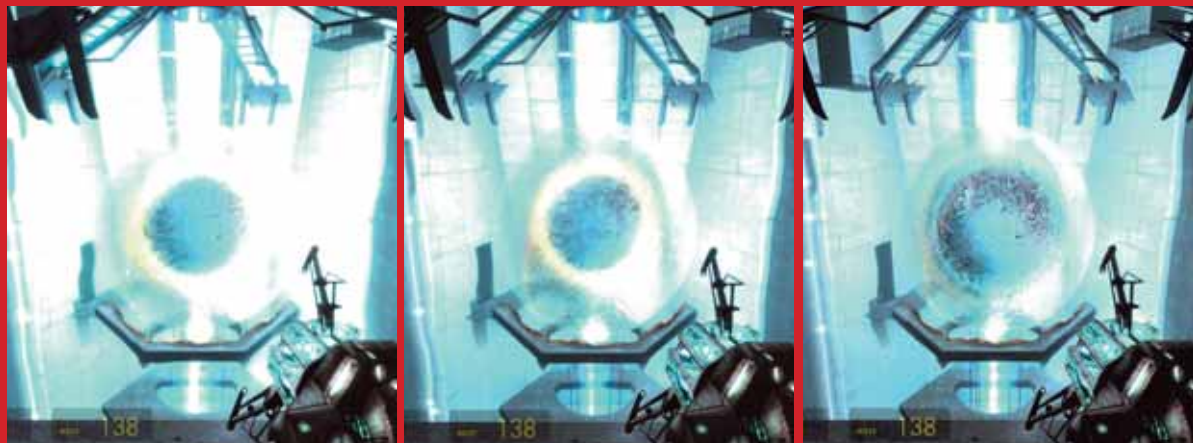
itt is akad bőven parázós rész. A Valve lenyúlta a túlélőhorrorok legszenyább trükkjét: lökjük a játékost töksötétbe, zombik közé, kevés lőszerrel! Nos, köszi, tényleg. Gyakran megesett, hogy szélsébeben ellövöldöztem minden töltenyemet (megesik na, nagy volt az izgalom) ilyenkor nem volt más választásom, mint hogy rémülten markoltam a zseblámpát és igyekeztem világítani Alyxnek, hogy legalább ő lövöldözhesen kedvére. (Ő bezzeg nem

fogy ki, soha...) Néhány sötétebb helyszínen teljesen a zseblámpánkra vagyunk utalva, Alyx pedig ránk: csak akkor tud segíteni nekünk, ha megvilágítjuk neki az ellenfeleket. Elmés, nem?

## RÖVIDEN, VELŐSEN

Lehetne még sorolni az emlékezetes momentumokat: a legmegindítóbb mindenképp a drága jó doktor Kleinert hallgatni, ahogy szózatot intéz a néphez a holovetítőkön át, kü-

## HDR - SZERETJÜK



Remek találmány ez a HDR, őszintén szólva nem is gondoltam volna, hogy „élesben” ennyire hatásos - eddig ugyanis csak a *Lost Coastban* találkoztam vele. Aki netán nem tudná: a játék érzékeli a fényviszonyok hirtelen változásait: ha sötétebből világosba lépünk, rövid ideig elvakulunk, csak néhány másodperc után látunk újra tökéletesen - ha pedig világos helyről sötétbe jutunk, eltart egy ideig, míg szemünk hozzászokik a homályhoz és ki tudjuk venni az apróbb részleteket is.





A kihalt parkolóházat ellepték az antlionok (1). Megállás nélkül jönnek a föld alól, egyetlen lehetőségünk, hogy eltorlaszoljuk járataikat, mivel a kijáratot lezáró rácsot csak akkor tudjuk felcsörlőzni (2) ha már senki sem háborgat minket. Az első néhány lyukat még nem nehéz betömni, elég a gravity gun segítségével rálökdölni egy autót a bejárat tetejére (3). Ez még a kisebbik baj, gyakorlatás kérdése, de bizonyos autókat szinte ki kell bányászniuk a romok közül (4). Alyx (5) legalább részben fedezi hátunkat, míg minden autót rá nem lökdöszünk az antlion járatokra – ha végeztünk, pucolás.

AUX POWER  
FLASHLIGHT

Mindent itt hagyok, mit Miskolc adhatott...

azonban már izzasztóak tudnak lenni, főleg ha nem lövük ki kezükből időben a gránátot, mellyel megindulnak felénk ha végüket érzik.

## HALADJON ÖN IS A KORRAL!

Az első néhány másodpercben az ember óhatatlanul is eltöpreng, hogy valyon tényleg ennyire jól nézett ki a *Half-Life 2*? Nos, nem. A Valve nem ült a babéraján, a Source engine-en eszközölt összes apró finomítás bekerült a játékba - ezekbe már bekukanthattunk a *The Lost Coast* névre keresztelt tech-

lön hangsúlyozva, hogy talán most kéne kihasználni ezt a szusszanásnyi időt arra, hogy gondoskodjunk a fajfenntartásról. (Merész, és mégis milyen hatásos csajozós duma! Nagy svihákok ezek a PhD-sek...) De mivel nagyon rövid a játék, többet becsúszó

## » ALYX NEM CSAK SZÉP, OKOS IS. EJ, HA MÉG FŐZNI IS TUDNA! «

nem árukol el belőle. Hát igen, csak kibőtktem: legnagyobb szívfájdalmunk mi más is lehetne, mint hogy az *Episode One* néhány óra alatt végigjátszható. Szokásos, szanatóriumi tempóban alig két és fél óra alatt abszolváltam az egészet (ZeroCool egy óra alatt ledarálta, de hát ő ilyen kis mohó). Ez pedig kevés. Ha kicsit matekozunk, három epizód ára tesz ki egy teljes játékot, de ebben a tempóban az *Episode One-Two-Three* együtt is jóval rövidebb lesz, mint a *Half-Life 2*... ennek nem örülünk. Amit azonban nem mondhattunk el a *Sin: Emergence*-ről, az szerencsére igaz az *Episode One*-ra: a játék intenzív, pergős és nincs benne üresjárat, ami azért jócskán akadt a *Half-Life 2*-ben is. A két új ellenfél diszkrétan megbújik a ránk rontó rémségek hadában: a stalkerekkel nemigen lesznek gondjaink (de azért lelőhetünk néhányat, ha már megcsodáltuk őket a *Half-Life 2* végén), a combine katonákból lett zombik (azaz zombinok, ahogy Alyx elmésen megjegyzi)

nológiai demó keretében. A középpontban természetesen a HDR áll, mely valóban nagyon sokat dob a hangulaton. Állóképekkel meg lehetne nehéz visszaadni, hogy miért is annyira látványos - de azért megpróbáltuk. (Nem véletlenül forszírozom már régóta, hogy animált gifeket kéne használni az újságban, de mint minden jó ötletemet, ezt is leszavazták a többiek valami kamu technikai nehézségre hivatkozva.) De nem csak a HDR miatt látványosabb a grafika, a Valve egyéb módon is trükközött a megvilágítással - érdemes például közelebbről megvizsgálni Alyxot (ez itt a hímsoviniszta poén helye, Bad biztos beszűr valámit...): hogy jobban kiemeljék a környezetből, kicsit másképp hatnak rá a fények, egyfajta sejtelmes derengésbe vonva. Részletesebb lett a szereplők mimikája (bár az eddig is teljesen meggyőző volt) és animációja

A foci VB hivatalos kabalaállatkája: RollerMine

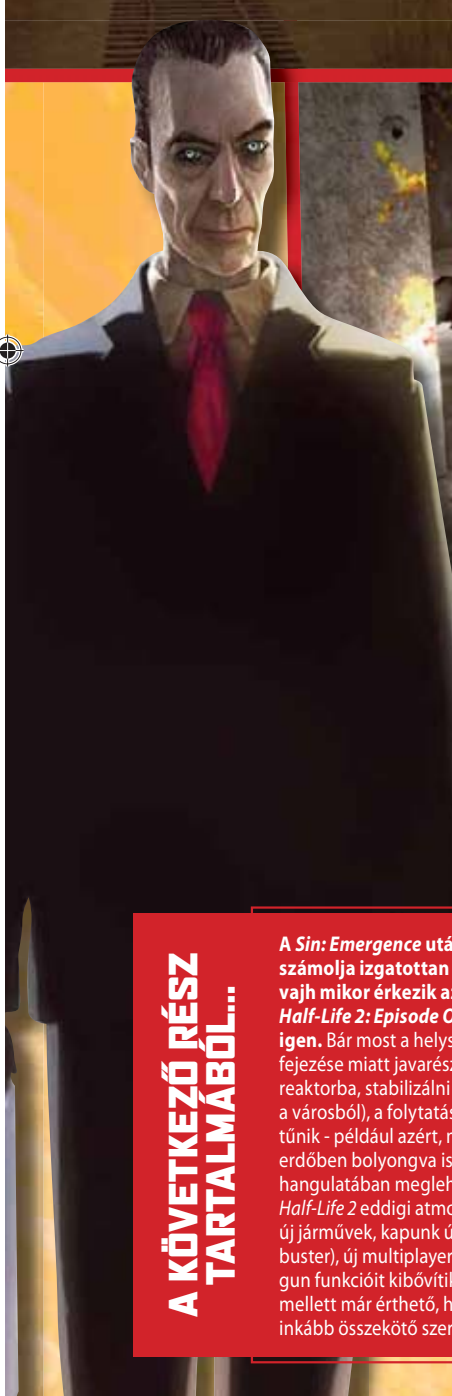




## MESÉLNÉL ERRŐL KICSIT BŐVEBBEN?

**Remek ötlet a rendezői kommentár: először a Chronicles of Riddicknél találkozhattunk hasonló megoldással, de a Valve is használta a Lost Coastban.**

Ha bekapcsoljuk ezt a funkciót, menet közben lebegő szövegburorékok jelennek meg a pályákon, melyeket „használva” valamelyik fejlesztő különféle háttérinfókat, érdekes adalékokat mesél az aktuális helyszínről. Kimondottan szórakoztató a fejlesztők szájából hallani, hogy mennyi munka és ötletelés áll egy-egy apró játékrészlet mögött. Bepillantást nyerhetünk olyan kulisszatitkokba, hogy például miképp igyekeznek észrevétlenül manipulálni a játékost úgy, hogy észre se vegye: például amikor a háttérben valamilyen látványos esemény történik és hogy le ne maradjunk róla, igyekeznek odavonzani tekintetünket, anélkül hogy feltűnő lenne... Amellett hogy érdekes, a kommentár a játék élettartamát is megnöveli, érdemes miatta még egyszer végigjátszani az Episode One-t.



zal érvel az epizodikus forma mellett, hogy mivel a Source engine folyamatosan fejlődik, a különálló részekbe az összes aktuális fejlesztés bekerülhet. (Ja, Gabe mindig megmagyarázza nekünk a bizonyítványt... – Bad Sector) Mondjuk ki: az Episode One révén ismét a Source engine jelenti a mai grafikai csúcspot. Ami nem piskóta, főleg annak fényében, hogy a játék gépigénye meg egyezik a Half-Life 2-vel...

### A REKLÁM UTÁN FOLYTATJUK!

Az Episode One még egy lépés az interaktív mozi

- amit például Dog művel, egyenesen lélegzetelállító. Korábban tartottunk attól, hogy ha éveken át húzódnak az epizódok, vajon közben nem jár-e el a technológia fölött az idő: de igazat kell adnunk Gabe Newellnek, aki a játék kommentárjának elején (erről majd később) többek közt az-

felé. Szerencsére sokkal könnyebb értékelni, mint az előző számunkban tesztelt Sin-sorozatot: bár ott épphogy csak motoszkaált bennünk a „hát, talán majd a következő részben...” gondolat, a Valve-nak tényleg elhisszük, hogy a radikálisan újszerű megoldások és helyszínek hiánya inkább annak tudható be,

hogy még másfél év távlatából is zökkenőmentesen folytatódjon az alapjáték íve. Számtalan apróság szolgálja a tökéletes belelést, a hangoktól kezdve a remek szinkronokig. Új multiplayer módokat ugyan nem kaptunk, bár az Episode One-hoz nincs szükség a Half-Life 2-re és mégis jár hozzá a korábban kiadott Half-Life 2

Deathmatch. (Ami remek móka, annak idején ZeroCoolal gyermeki örömmel dobáltuk egymás fejéhez a véccészséket... beh szép is volt.) Nem kapkodták el. Hat évet vártunk a Half-Life 2-re, másfél évet az első kiadásig. A Valve ígéretei szerint a hátralévő két epizód félélévente érkeznek - reménykedjünk, hogy így lesz. Rövid vagy sem, ez a játék oly mértékben emelkedik ki a tucat FPS-ek közül, hogy szerintem bőven megéri az árát.

mazur

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2,4 GHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	2 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 XL

Teljesen stabil és mindent maxra húzva is hasított, ahogy azt illik. Nem is értem, más miért nem tud így optimalizálni?

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Tökéletes grafika	<b>GRAFIKA</b>	<b>10</b>
↑ Régi jó HL2 hangulat	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
↑ Sok apró ötlet	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>10</b>
↓ Kevés „látványos” újítás	<b>HANGULAT</b>	<b>10</b>
↓ Rövid	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>10</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>4</b>

### MAZUR VÉGSZAVA:

Rövid, ez van, ettől függetlenül kötelező mindenkinek, aki szerette az alapjátékot. Már abban is biztos vagyok, hogy karácsonykor meglepem magam az Episode Two-val.

**89%**

### ÉS A TÖBBI:

Half-Life 2	<b>97%</b>
Half-Life: Opposing Force	<b>94%</b>
Sin: Emergence	<b>74%</b>

## A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMABÓL...

A Sin: Emergence után az ember nem számolja izgatottan a napokat, hogy vajh mikor érkezik az újabb epizód, a Half-Life 2: Episode One után azonban igen. Bár most a helyszín az alapjáték befejezése miatt javarészt kötött volt (vissza a reaktorba, stabilizálni a magot, majd spuri a városból), a folytatás nagyon izgalmasnak tűnik - például azért, mert többek közt egy erdőben bolyongva is harcolhatunk, ami hangulatában meglehetősen távol áll a Half-Life 2 eddigi atmoszférájától. Lesznek új járművek, kapunk új fegyvert (strider buster), új multiplayer módokat, a gravity gun funkciót kibővítik... Ennyi újdonság mellett már érthető, hogy az Episode One inkább összekötő szerepet kapott.





# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

» A VILÁGBAJNOKSÁG MAGYARORSZÁGI SELEJTEZŐJE

**Augusztus 26-27.**  
**Jövő Háza Teátrum**

**Küzdj két napon át a több tucat nyílt  
bajnokságban a jobbnál jobb nyereményekért!**

## SZOMBAT

9:00 -	<b>Kapunyitás</b>
9:30 - 10:00	<b>Helyszíni Counter-Strike 1.6 sorsolás</b> A nevezett csapatok csoportokba való sorsolása
09:00 - 13:00	<b>War Front: Turning Point játék teszt</b> A Digital Reality szeptemberben megjelenő stratégiai játékát tesztelhetitek
9:30 - 21:00	<b>EA Sports Élő és virtuális nyílt foci kupa [3 vs 3 fő] (kétóránként új forduló)</b> Mindenki húzza fel a nyúlcipőt és tegye le a focikesztyűt, mert itt nem csupán a cybertérben, de a helyszínen felállított focipályán is bizonyítanod kell tudásodat! Egy féldiót a FIFA06-ban, egyet pedig élő fociban.
10:00 - 18:30	<b>Dead or Alive 4 nyílt bajnokság (minden egész órakor új forduló)</b> Magyarországon először próbálhatod ki az X-Box 360 konzolokat, és rögtön egy bajnokságon is részt vehetsz. Mindenki egyenlő esélyekkel indul, hiszen nálunk csak ősszel kerül boltokba a játék.
10:00 - 21:00	<b>Samsung nyílt Mobil bajnokság</b> Szerezd meg a legtöbb pontot a kétnapos bajnokság során és nyerd Samsung mobiltelefont!
10:15 - 20:15	<b>GameStar nyílt Darts kupa (minden óra 15 perckor új forduló indul)</b> Most megmutathatod mindenkinek, te bizony nem csak az egérrel tudsz célozni, hanem a darts tüvel is!
10:00 - 16:00	<b>Samsung Counter-Strike 1.6 selejtezők a 16-ba jutásért</b>
13:00 - 16:00	<b>War Front: Turning Point székfoglaló bajnokság</b> A nap során, a Digital Reality munkatársai által kiválasztott 16 játékos mérheti össze a tudását. Az első négy helyezett bekerül a vasárnapi meghívásos kupába!
16:00 - 22:00	<b>War Front: Turning Point játék teszt</b> A Digital Reality szeptemberben megjelenő stratégiai játékát tesztelhetik a látogatók.
16:00 - 19:00	<b>Samsung Counter-Strike 1.6 selejtezők a 8-ba jutásért</b>
19:00 - 20:30	<b>Samsung Counter-Strike 1.6 selejtezők a 4-be jutásért</b>
20:30 - 22:00	<b>Samsung Counter Strike 1.6 döntőbe jutásért</b>
22:00	<b>Kapuzárás</b>

**Egész nap: Készíts képet a helyszíni élményeidről, és nyomtasd ki a Samsung helyszíni fotólaborjában!**



# A RÉSZVÉTEL INGYENES!

## VASÁRNAP

9:00 –	<b>Kapunyitás</b>
9:30 –	<b>Megnyitó</b>
10:00 – 12:10	<b>Samsung Counter-Strike 1.6 döntő (színpad)</b> Magyarország két legjobb Counter-Strike 1.6 csapatának a döntője, melynek tétje a világbajnokságra kijutás.
10:00 – 16:00	<b>Samsung nyílt Mobil bajnokság</b> Szerezd meg a legtöbb pontot a kétnapos bajnokság során és nyerd Samsung mobiltelefont!
10:15 – 15:15	<b>GameStar nyílt Darts kupa (minden óra 15 perckor új forduló indul)</b> Most megmutathatod mindenkinek, te bizony nem csak az egérrel tudsz célozni, hanem a darts tüvel is! 16 selejtezővágatás, és egy mindent eldöntő döntő értékes nyereményekkel.
10:00 – 16:00	<b>War Front: Turning Point meghívásos bajnokság</b> Az előző napi legjobb 4, és a meghívott 16 játékos méri össze tudását a Digital Reality standjánál.
10:00 – 14:00	<b>EA Sports Élő és virtuális nyílt foci kupa [3 vs 3 fő] (fordulók 10 és 12 órai indulással)</b> Az utolsó két forduló, melyben végleg eldől, melyik 8 csapat kerül a legjobbak közé, akik megküzdenek a kupáért.
10:00 – 15:30	<b>Dead or Alive 4 nyílt bajnokság (minden egész órákor új forduló)</b> Magyarországon először próbálhatod ki az X-Box 360 konzolokat, és rögtön egy bajnokságon is részt vehetsz. Mindenki egyenlő eséllyel indul, hiszen nálunk csak ősszel kerül holtokba a játék.
12:10 – 12:50	<b>Samsung Fifa 06 döntő (színpad)</b>
12:50 – 14:30	<b>Samsung WarCraft 3: Frozen Throne döntő (színpad)</b>
14:00 – 16:00	<b>EA Sports Élő és virtuális foci kupa döntő</b> Az előző fordulók legjobbjai küzdenek meg a serlegért, és persze az értékes nyereményekért.
14:30 – 15:55	<b>Samsung Warhammer 40.000: Dawn of War Döntő (színpad)</b>
15:15 – 16:00	<b>GameStar Darts kupa döntő</b>
15:55 –	<b>Samsung tánccsapat bemutatója</b>
16:00 – 17:00	<b>Dead or Alive 4 döntő</b>
16:00 – 17:00	<b>Sztárok focija (színpad)</b>
16:00 – 17:00	<b>War Front: Turning Point játék teszt</b>
17:20 –	<b>Samsung tánccsapat bemutatója</b>
17:30	<b>Díjátadó</b>
19:00	<b>Kapuzárás</b>

**További információ és nevezés  
a nyílt bajnokságokra augusztus 4-től a  
[hu.worldcybergames.com](http://hu.worldcybergames.com)  
weboldalon.**



**GameStar**

**PCWORLD**



**DIGITAL  
REALITY**



**D-Link**  
Building Networks for People





# OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Egy jó kis Ferrari, szőke cicababák az anyósülésen, sziporkázó naplemente a pálmafás országúton, halk zeneszó a rádióból és száguldás, száguldás - kell e más a boldogsághoz? Az Outrun élmény most is magáért beszél, habár nagyon sokat nem szabad várni az arcade-remake-től.

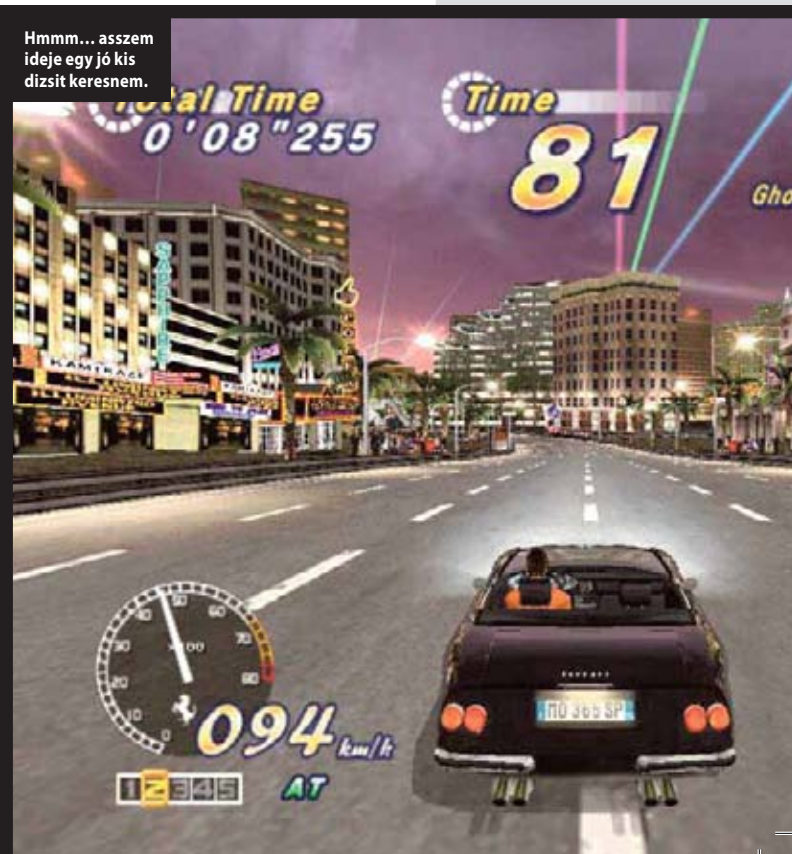
Az 1986-os *Outrun* nem mondható minden idők legjobb autóversenyének, a maga nemében mégis emlékeztet, bájos kis progi volt, amelynek savát-borsát a változatos helyszínek, az agyament száguldás és a remek kis zenék mellett lobogó hajú szőke barátnénk adta, aki az anyósülésen ült, és különféle megjegyzésekkel kommentálta sikereinket vagy csúfos beégéseinket. A 2004-es *Outrun 2* Xboxos berkekben hódított, és gyakorlatilag az eredeti játék remake-je volt. Akik lemaradtak róla, azoknak jó hír, akik emlékeznek rá, azoknak talán rossz, hogy az *Outrun 2006* tulajdonképpen az előző rész felturbózott változata, kísérletiesen hasonló játékmennettel, pályákkal, zenékkel és csajokkal. Arcade játékról lévén szó ne várjunk különösebben összetett játékmennet, és számítsunk arra, hogy a száguldás idővel kissé repetitívvé válik. Igaz, a Segának nem is volt

célja a nagy sztorizgatás és utakon való stratégizás, életszemléletüket leginkább úgy foglalhatnánk össze, hogy:

### FOGD A NŐT, ÉS SZÁGULDJ!

Az *Outrun 2006* főmenüjéből öt játéktípust választhatunk. A játék legfontosabb része a Coast to Coast mód, melyben a pályák sikeres teljesítésével a megtett útnak megfelelően mérföldeket gyűjthetünk: ezeket aztán különféle extrák vásárlására, kocsink felturbózására költethetjük. Az *Outrun* mód sokban hasonlít hozzá, a Heart Attack és a Time Attack módokban csak ad különféle ügyességi feladatokat, vagy az idővel versenyzünk. Végül, de nem utolsósorban azok, akik az eredeti Xbox játékra vágyanak egy az egyben végignyomhatják az *Outrun 2SP*-t. A játék legizgalmasabb és legértelmesebb része a száguldás mellett a showroom, ahol az összegyűjtött mérföldeket különféle extrákra válthatjuk be: új Ferrarikat vásárolhatunk, lefújhatjuk autónkat kedvenc színünkre,

Hmmm... asszem ideje egy jó kis dizsít keresnem.





új pályákat próbálhatunk ki, és tucatsnyi Outrun muzsika közül csemegézhetünk – beleértve néhány original nyolcvanas évekbeli Outrun diszkósláger.

### JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT EL NE HAGYJ!

A játékmenet a különböző módokban nagyon hasonló, és arcade autóverseny-ről lévén szó pofonegyszerű. Nyomd a gázpedált csontig, aztán próbálj nem lerepülni a pályáról – így foglalhatnánk össze a játékot, úgyhogy ne számíton senki holmi Gran Turismo vagy akár GTR-szerű mélységekre. Szerencsére a száguldás maga is elég adrenalinpumpáló, a pályák pedig nagyon változatosak, így nem kell attól tartani, hogy elalszunk a volánnál. A szokásos nap-

lementés-pálmafás tengerparti helyszín mellett téphetünk napfényes alpesi tájban, dübörgő vízesések között, kopár kanyonokban, a Golden Gate hídon, San Francisco ugratós utcáin, középkori várkastélyok között, délibábos sivatagokban, Las Vegas-szerű éjszakai kaszinóvárosban, égig érő felhőkarcolók között, havas hegységekben, buja őserdőben, mediterrán tengerparton, elszüllyedt civilizációk ősi romjai között, gondosan rendezett szélmalmos holland tulipánföldeken, sőt, horrorfilmbe illő, szellemekkel teli erdőben is. A pályákon szerencsére elég sok az egyenes szakasz, de nem kell tartani attól sem, hogy egy kis kisodródás, pár koccanás ledarálja Ferrarink oldalát és barátaink testrészeit, ugyanis a kocszi lehetetlenül szívós és a leglátványosabb levegőben pörgések után is képes négy keréken folytatni. Számos helyen az útelágazásoknál lehetőségünk van egy egyszerűbb és egy bonyolultabb útszakaszt választani. Ilyenkor egy nyíl jelzi a könnyebb utat, amely általában a baloldali pálya. Mivel azonban a pályák nem túlzottan hosszúak, egy-két alkalom után kiismerhetjük őket, és nem jelenthet különösebb akadályt, hogy időben eljussunk a checkpoint-okig.

### A TELHETETLEN CLARISSA

Félreértések elkerülése végett ez nem Kovi legújabb pornófilmjének címe, csupán az Outrun egyik játékmódjára utal. (Pedig megfordul az ember fejében, hogy szőke barátnénk mivel jutalmazza hősünket a kormány alatt, amikor nyeresre áll... ☺ – Bad Sector) Akik teljesebb játéklélményre vágnak azok a Coast to Coast móddal kezdjenek. Itt két „partner” közül választhatunk, akik feladatokat fognak adni nekünk: egyikük zászlókat hevesen lengető, baseballsapkás, kecskeszakállas, a rendszeres hamburgerfogyasztástól kissé túlsúlyosra vált rajtbíró, a másik pedig Clarissa, az anyhén mangás beütésű szőke cicababa (asszem fix kettes... – ender). A látszat azonban, mint ahogy azt tudjuk, gyakran csal, és nem biztos, hogy azok járnak jól, akik Clarissa mellett döntenek, ugyanis míg a rajtbíró végtelenül egyszerű feladatokat ad (előzd le az ellenfeleidet!) addig a szőke szépség kegyeinek elnyeréséért szemetebbnél szemetebb küldetéseket kell teljesíteni. A „Heart Attack” mód valóban közel sodorhat minket a szív-rohamhoz, főleg, ha keményebb fokozatokon játszunk. Ilyenkor az anyósülésen ücsörgő Clarissa különböző feladatokkal keseríti meg a gondtalan száguldás örömét, például át kell szakitánunk a száguldó kocsik közé kifeszített sárga köteleket, mérföld hosszú kamionkonvoj közt kell szlalomoznunk, úgy kell megtennünk a távot két checkpoint között, hogy egyetlen egyszer sem ütközünk. Mindez még valahogy teljesíthető is lenne, ha útitársaink nem tenne meg pillanatra azért, hogy ne tudjunk egy pillanatra



Santorini macskaköves gyorsforgalmi úja



Hősünk szélmalomharca közül

## OUTRUN - HÚSZ ÉVVEL EZELEŐTT

Az 1986-os Outrun-t a híres japán programozó, a már nevében is automán Yu Suzuki tervezte. A játékban szőke (vagy inkább sárga hajú) csajunkkal kellett száguldozni vörös Ferrari Testarossánkon. A játék Coconut Beach-ről indult, és különböző helyszíneken kellett versenyre kelni az idővel. A program az egyik első olyan autóverseny volt, ahol választani lehetett különböző pályák között, és ahol a versenyt nem felülnézetből, hanem kissé hátulról, emelt perspektívából láthattunk. Különösen látványosak voltak a nagyobb koccanásokkal járó levegőben pörgések. A C64 zenék nagy slágernek számítottak a maguk korában.



sem koncentrálni a vezetésre: kezét lóbálja, visítózik, szíveket cuppant a levegőbe, kéjes sikkantásokkal vagy gúnys megjegyzésekkel vagy sikereinket vagy balsikereinket. Komolyan mondom, néha annyira az agyamra ment az útitársnőm, hogy legszívesebben kinyitottam volna a kocsii ajtaját, és páros lábbal rugom az árokba, vagy benyomtam volna a (sajnos nem létező) katapult gomb-

### SZÍVBETEGEK HÁTRÁNYBAN

Az Outrun játékmód sokban hasonlít a Coast to Coast menethez. Az anyósüléken itt barátnénk foglal helyet, aki szerencsére sokkal csendesebb teremtés, mint a hisztérikus Clarissa. (Hmm... vajon mitől olyan csendes... ☺ – Bad Sector) A pályákat adott idő alatt kell teljesíteni, és utunkat nem csak a visszasmárlálás, valamint a sűrű forgalom nehezíti, ha-

## » AZ ANYÓSÜLÉSEN ÜCSÖRGŐ CLARISSA FELADATOKKAL KESERÍTI MEG A GONDTALAN SZÁGULDÁS ÖRÖMÉT... «

bot, és belelövöm Clarissát a szembejövő kamion szélvédőjébe. A Heart Attack módnál különböző burorekokban jelennek meg a feladatok, míg az útitársnőnk portréja körül sokasodó szívecskek a sikert jelzik. Ha körbeérnek a szívek, ez garancia a sikerre, és arra, hogy „A” fokozatot nyerve átjussunk a következő pályára, ahol újabb agyament feladatok várnak ránk. Ha azonban nem teljesítünk Clarissa elvárásainak megfelelően, nem csak haragvó arcokat megjelenítő szaporodó bugyborékokkal, és a megalázó „C” minősítéssel kell számolnunk, de azzal is, hogy kezdetjük előlről az egész pályát.

nem az is, hogy meg kell előzni a rivális aszfaltbetyárokat, akik úgy tépnek, mint a veszedelem. A sikeres előzés bónuszpontokkal és barátnőnk lelkesedésével jár, ha azonban bénák vagyunk, könnyen előfordulhat, hogy a csajunk valamelyik vetélytársunk mellé ül a következő menetben (miért érzem úgy, hogy ez egy férfivisnizta játék? Egyébként meg szémét ribanc ☺ – ender). Egyes pályák amolyan legezőszerűen bomlanak ki egymásból, vagyis minél előrébb jutunk, annál többfajta helyszín között válogathatunk. A Heart Attack és a Time Attack játékmenetek tulajdonképpen a Coast to Coast és az Outrun játékmódok





Resident Evil Outrun



Egészen po-fás a Dacia leg-újabb modellje!

„zanzásított” változatai. Az előző esetben a már jól ismert clarissás rémálom vár ránk, azzal a különbséggel, hogy hiperaktív útítársnőnk sokkal több-fajta vicces feladatot ad nekünk. A „drifting” módban például látványos farolásokat mutathatunk be oly módon, hogy terjedelmes por és homokfelhőt szórnak a kanyarokban. De – amolyan japán módra – egészen örült és irreális küldetéseket is kapunk, példának okáért pénzérméket gyűjthetünk, hatalmas strandlabdával guríghatunk, szellemekre vagy ufókra vadászhatunk. Ezek a poénos feladatok nagyon feldobják a játékmenetet, és nem hagyják, hogy akár egy másodperce is elmélázzunk a kormány mellett. A Time Attack menetben egyetlen ellenfelünk az idő. A pályákat itt egyedül kell végigvinni. Ez a mód a legalkalmasabb arra, hogy a különböző pályák között „böngésszünk”, ugyanis míg a többi játékmódban csak pályáról pályára haladhatunk, itt kedvünkre próbálhatjuk ki kocsink gyorsulását bármelyik helyszínen.

**HOSSZÚ ÚT PORÁBÓL FERRARIT VESZEK**

Az *Outrun 2006* irányítása, ahogy azt egy arcade játéktól elvárhatjuk, pofonegyszerű. A kurzor négy gombja elegendő a manőverezéshez, de ha bonyolítani akarjuk a dol-

got, lekapcsolhatjuk az automata sebességváltót. Természetesen különféle nézetek közül is választhatunk, és a nehézségi fokozatot is állíthatjuk a to-ló-kocsis közlekedőknek való „very easy” fokozattól a csak ámokfutóknak javasolható legnehezebb fokozatig.

**i** Az egyik *Outrun* játékautomata típus különlegessége abban rejlett, hogy kis méretű kocsit formázott. A pedállal és kormányval felszerelt autóba ülő játékos ily módon sokkal jobban átélhette a képernyőn megjelenő százuguldást. 1986-ban ez hatalmas szenzációnak számított!

Ahogy említettem, a pályákon általában elég sok a gyorsulásra alkalmas egyenes szakasz (persze a Golden Gate hid viszi a pálmát), de a szalómozástól sem kell megriadni, mert a kisodródás legfeljebb lassít rajtunk, és megszikráztatja kicsit a karosszériát. Talán kicsit sérülékenyebbé is teheték volna az autókat, az extrák közé pedig némi javítási-turbózási opció is belefért volna. Az előzésnél különösen a „slipstream” mód tetszett, ami abból áll, hogy a megelőzött kocsi lendületét használva gyorsíthatunk. Az *Outrun 2006*-ot az előző részekhez hasonlóan a Ferrari támogatta, így a játékban felvonulnak a csodaautók legpompásabb modelljei. A kisé-gagy, sárga Dinóval indulunk, de később, a szorgalmasan meg-

tett mérőföldekért olyan szemet gyönyörködtető, suhanó különlegességeket is vásárolhatunk, mint pl. az 550-es Barchetta, a 360-as Spider, a Superamerica, vagy az eredeti *Outrun* játékban is szereplő Testarossa.

**HOMOK A KAMERÁBAN, AZT MONDTAZ AZ VAGYOK...**

Az *Outrun 2006* grafikájára nem lehet panas-z, bár tény, hogy a 2004-es *Outrun 2*-höz képest nem sokat fejlesztettek rajta, a konzolos változatok pedig kicsit szebbek a PC-snél. Helyenként a kocsik kidolgozásán is lehetett volna finomítani, és jót tett volna a játéknak, ha több lehetőség van autók kipofozására. Ugyan-akkor a pályák hihetetlenül változatosak és szépek. Sziporkázó napfény csillog a szélvédőn, a szellemerdő ködfoszlányai tekeregnek az úton és a fák között, neonreklámok villognak az éji város sugárútjain, pazar mediterrán tenger hull-lámszik a vakító házak közt kanyargó szer-pentin alatt, yachtok szelik a hullámokat, léghajók lebegnek a fejünk fölött, őszi fa-levelek pörögnek az út szélén, madár-rajok szelik át az alkonyi fényekben. A készítőket mindent bevetettek, amitől lát-ványos és élvezhető az adrenalinpumpáló utazás. Különösen hatásosak a ho-mokfelhők, amelyek kisodródásunknál vágódnak a kamera, néha teljesen el-fedve a kilátást. A japán konzolvilágot idé-ző enyhén mangás ikonok, feliratok, áb-rák jól illeszkednek ebbe a világba. Az *Outrun 2006* zenéi nem állnak ugyan GTA szinten, mégis nagyon

kellemesek, és kissé hasonló retro feelinget árasztanak. Különösen örül-tem annak, hogy a megtett mér-földekért cserében olyan csemegékre bukkantam a showroom-ban, mint pl. az eredeti '86-os játék muzsikái. Az *Outrun 2006*-ot minden arcade au-tóversenyző élvezni fogja. Egyetlen do-logra kell vigyázni: ne várjunk tőle túl sokat, mert egyszerűsége és linearitása miatt varázsát és báját néhány vé-gigijátszás után el fogja veszteni. Ezen sajnós még az online játékmenet sem sokat változhat, ahol max. hat játékos kapcsolódhat csak össze. Ennek el-lenére kellemes és szórakoztató uta-zásban lesz része mindenkinek, aki beül a bontós mögé. Csak a biztonsági övet ne felejtsetek el bekapcsolni!

**Berrr**

**HARDVER**

MINIMUM	ÉZEL TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Sajnos hajlamos a fagyásra a gyengébb gépeken, és az online üzemmódban is.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

Remek pályák és cicababák	GRAFIKA	8
Kissé egyszerűre sikerült	HANGOK	8
Nem sok újítás az Outrun 2-höz képest	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	6

**BERRR VÉGSZAVA:**

Az elején nem annyira jött be, de minél többet játszottam vele, annál jobban elkapott a verseny-láz. Addiktív, szórakoztató, szép, de sajnos végtelenül egyszerű.

**79%**

**ÉS A TÖBBI:**

Need for Speed Underground 2	97%
Need for Speed: Most Wanted	92%
Need for Speed: Underground	88%



Jobbra láthatjuk a paksi erőmű új blokkját.



Csak tudnám, miért nem a strand lógok ebben a jó időben?





# RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

**Szinte minden hiba, mulasztás esetében találhatunk enyhítő körülményeket, ami valamennyire árnyalja a képet, elnézőbbé teheti az embert, aki nek ítéletet kell mondania az ügy kapcsán. Mi nagyon igyekeztünk, de a *Rise & Fall* még ezek figyelembevételével is akkorát zakózott, mint a szerbek a focivébén.**

**K**ezdjük az enyhítő körülményekkel: a szerencsétlen *Rise & Fall: Civilizations at War* is megjárta a gyengélkedő cégek projektjeire jellemző kálváriát. A szebb napokat látott Stainless Steel Studios (talán elég annyit mondani, hogy *Empire Earth*) egy ideig tervezgette, építgette, majd kiderült, hogy le kell húzni a rolót, így a Midway Gamesre maradt, hogy saját csapatával befejezze a játékot.

## KÖZÖS LÓNAK...

...ne nézd a fogát – mondhatnánk a perverz módon kombinált népi bölcsességgel, de nem mondjuk, mert a játékosokat tökéletesen hidegen hagyja a vállalati csőd, a cserebere, a problémák. Őket egyetlen dolog érdekli: jó legyen a cucc, amiért pénz táladoznak (mert ugye áldoznak?!). Tiszta sor, felmentést nem remélhet a program, azt a sorsot érdemli, amit a színvonalával kiérdemel magának.

Az alapkonceptió szintjén még minden úgy tűnt, minden rendben: nem akartak egy újabb, sablonos RTS-t kiadni, ezért kitalálták, hogy a játékos belebújhat egy-egy hős bőrébe, hogy közvetlenül a csatáról ossza az ést és – főként – a csapásokat. (Zárójelben jegyeznénk meg, hogy ez sem a világ nyolcadik csodája, hiszen például a *Spellforce* esetében hasonló utat jártak a tervezők, csak ott egy erős RPG-jelleget is ráöntöttek a stratégiai részre.) Így az ókori környezetbe ágyazott játékban felbukkan Julius Caesar, Achilles, Ramszesz és megannyi kedves figura, akikkel bucura verhetünk akár egy egész századot is. Az ne zavarjon senkit, hogy a hősök többsége sosem élt egy korban, ennyi „történelmhamisítás” még bőségesen befér.

## KÖNYÖRGÖM, NE MOZDULJ!

Az sokkalta nagyobb probléma, hogy mind a karakterek, mind a normál katonák, mind az épületek kinézete meglehetősen – hogy is mondjuk...

– „eccerű”. Szép színes minden és mindenki, de mégis fakó, fáradt hatású az egész. A legtöbb poligon egy játékban díjért bizonyosan nem indul majd az *R&F*, ám a Tréfás animációk kategóriában lehetne keresnivalója. Különösen a lovak mozgása érdemel figyelmet – aki pusztán a játékban láttottak alapján akarná jellemezni a pacikat, biztosan azt mondaná, hogy kihalásra ítélt faj. Mindezekhez adjuk hozzá a gyakori és felettebb zavaró szagatásokat, a fény/árnyék-technika és egyéb látványelemek minimális használatát, valamint a borzasztóan hosszadalmas töltéseket, és máris összeáll a nem túl hízelgő összkép. Hála a magasságosnak, legalább a zenét nem tolták el, az helyenként kifejezetten kellemesnek hat, de ez természetesen önmagában nem viszi el a hátán a játékot.

## FILIPPINÉL TALÁLKOZUNK

Aminek vinnie kéne, az például a kampány. Mit kampány... egyenesen kam-

## ALULMARADT A HŐSIES KÜZDELEMBEN

**A *Rise & Fall* legváratlanosabb, legütősebb részének szánták a fejlesztők a hősöket, akiket közvetlenül irányítva teljes birodalmak sorsát dönthetjük el.** Ez idáig rendben is volna, de a Nagy Sándortól Kleopátráig terjedő paletta karakterei messze nem olyan... karakteresek, mint amit elvárnánk. A földközeli nézetes harc pedig csak ideig-óráig vicces: csakhamar rádőbbenünk arra, hogy ha akciójátékra vágyunk, akkor jobban jártunk volna, ha vakon leveszünk egy dobozt a kategória mostani képviselőit felsorakoztató polcra. Aki vagdalkozni akar, az nem az *R&F*-ben találja meg élete értelmét, a stratégiai játékok szerelmeseinek viszont felettebb frusztráló ez a gyermekét kattintgatás. Két szék közül a földre – csüccs.







Aki szerint a lila ruhám vicces, azt megölöm!

pányok! Kapaszkodjatok meg: két darab egyjátékos hadjáratot is vezethetünk! Most persze gonoszak voltunk, hiszen önmagában nem a darabszám, hanem a minőség minősít (figyelem:

hogyan jó kis épületeket és katonákat készíthessünk, ahogy ez lenni szokott. Akad még egy érdekes nyersanyagfélé: a glory – nevezzük mondjuk dicsőségnek. Utóbbit speckó épületekkel és hő-

## » AKI PUSZTÁN A JÁTÉKBAN LÁTOTTAK ALAPJÁN AKARNÁ JELLEMEZNI A PACIKAT, BIZTOSAN AZT MONDANÁ, HOGY KIHALÁSRA ÍTÉLT FAJ. «

szójáték!) egy alkotást, de sajna azzal sem jár jobban a Midway üdvöskéje. A görög-perzsa konfliktust Nagy Sándorral, míg a római-egyiptomi vitát Kleopátrával kell elrendeznünk (ezzel egyébként ki is fújtak a frakciók). A történetről és az átvetető mozikról inkább nem mesélnénk, mivel jót nem tudunk mondani, rosszat meg már lassan felesleges. Maguk a küldetések meglehetősen hektikusak: mindenfélet találhatunk a dögunalmastól az idegesítőn át egész a nem is rossz szig. Bizonyos pályákon a szokásos márdártávlati pozícióban csücsülünk, más hol kizárólag a hős szemszögéből irányítjuk az eseményeket, de persze a kettő elegeye is gyakran felbukkan. Maga a klasszikus RTS rész játszható, ámbátor nem túl különleges. Rabszolgáinkkal fát és aranyat gyűjtethetünk,

sies cselekedetekkel szerezhetünk, hogy aztán a felgyülemlett pontokat hőseink és harcosaink tápolására, valamint kü-

## HAJÓZNI JÓ

Hogy ne csak szapuljuk ezt a szegény játékot, mesélünk kicsit a hajós csatákról. Ez ugyanis egy olyan része a programnak, amelyik kifejezetten hangulatosra, egyedire sikeredett. Például igen mókás dolog derékszögből letarolni valakit a bárkánk orrára applikált célszerszám segítségével. A különböző vízi járművekre gazdagon pakolhatunk szárazföldi egységeket is, ami kifejezetten jól jön, ha tengeri csatára kerül a sor. Ijászaink bátran eregetik nyilaikat, míg a talpasoknak akkor vesszük hasznát, ha sikerül megcsákyálni egy ellenséges bárkát. A dulakodás végeztével a győztes természetesen lenyúlhatja a másik hajóját, így felettébb költséghatékony módon tudjuk növelni armadánkat. A behajózott katonákkal természetesen part-raszállási hadműveletekbe is kezdhetünk, kellemetlen meglepetést okozva ezzel óvatlan ellenlábasunknak.



lönleges segítők szerződésére fordítsuk (például egy serfőző mester igen jó hatással van a katonák moráljára).

## MESTERSÉGES IMPOTENCIA

A legnagyobb probléma a gépi intelligenciával akad. Szerencsétlen MI a legcsekélyebb szikráját sem mutatja a logikának és észnek: legtöbbször csak elvan csendes magányában, és várja, hogy elég erős sereget gyűjtsünk össze, majd lerohanjuk. Ehhez jön még a gyenge útkeresés, illetve olyan „apró” malőrök, mint például az az eset, amikor az ijászok vígan keresztüllövöldöznek egy falon vagy sziklán.

Gond egy szál se – gondolhatnánk –, hiszen a játék sava-borsa a hősök közvetlen irányításában rejlik. Ám ebben, ha lehet, még nagyobbat fogunk csalódní. Akciójátéknak túl kidolgozatlan, stratégiai betétnak pedig túlságosan körülményes, idegenszerű (részletek a keretes szövegben). A játékot egyedül a multis rész menti meg valamennyire, hiszen a frakciók kiegyensúlyozottnak tűnnek, s elég sok pálya vár azokra, akiknek az egyjátékos rész nem vette el a kedvét a próbálkozástól. Nem szaporítjuk tovább a szót, a nagy mellénnyel érkezett Rise & Fall bizony alaposan betlizett, így kipróbálásra is csak azoknak ajánljuk, akik a rossz játékokban lelnék perverz örömet.

-csonti-



Az elefántok ezúttal nem a porcelánboltba mentek



Hajóvonták találkozására megengedett...



Tiszta Battlefield 2-feeling

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3500+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 7800 GT

Az alacsony poligonszám ellenére sokszor be-szaggatott.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A tengeri csaták kifejezetten jók	GRAFIKA	6
▲ Érdekes ötlet a stílusok vegyítése...	HANGOK	8
▼ ...ami a megvalósítást tekintve totális csőd	IRÁNYÍTÁS	5
▼ Buta MI	HANGULAT	6
▼ Ötletlen hadjáratok	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	4

### CSONTI VÉGSZAVA:

A címből (Rise & Fall) csak a második részt sikerült teljesíteni, de azt szinte maradéktalanul.

## » 64%

ÉS A TÖBBI:

Rise of Nations: Rise of Legends	90%
Spellforce 2	89%
Empire Earth II	83%





# THE SECRETS OF DA VINCI THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

**Leonardo Da Vinci, egy kódex, megfejtendő titkok és egy szépséges hölgy...** Hihetetlenül hangzik, de mindennek semmi köze Dan Brown művéhez. Annál inkább a Kheops újabb nagyszerű játékához!

**A** mióta napvilágot látott Dan Brown ponyvája valószínűleg sokaknak borsózik a háta szegény Leonardo Da Vinci nevének meghallásakor, és a jó öreg festő is rengeteget froghat a sírjában. A regény művészi színvonaláról (már ha egyáltalán van ilyen neki) a mai napig parázsló viták folynak, azt azonban el kell ismerni, hogy a film, és az abból készült játék minden várakozást alulmúlt. A Da Vinci nevével viselő művek hanyatló színvonalát figyelve ódzkodva ültem hát neki a Kheops új kalandjátékának. Szerencsére azonban hamar kiderült, ennek kb. annyi köze van a bestsellerhez, mint Munkácsy Mihálynak a *Mona Lisa* létrejöttéhez. A Kheops a Cryo-Dreamcatcher cég tönkremenetele utáni időszak egyik legígéretesebb kalandjáték fejlesztője, mely minden eddigi progijával tudott valami kellemes meglepetést szerezni. A *Return to Mysterious Island* pl. káprázatos inventory rendszerével, az *Echo: The Lost Cavern* zseniális fejtörővel, a *Voyage pe-*

*dig* egyedülálló vernei atmoszférájával és szürreális grafikájával tűnt fel. Az a művészi és tudományos érdeklődés, mellyel a Kheops fejlesztői elmerülnek egy-egy kiválasztott korszak, figura, vagy mű világában dicséretére válhatna akár egy Jane Jensen vagy Charles Cecil kaliberű fejlesztőnek is. Leonardo Da Vinci, a reneszánsz univerzális lángelméje olyan figura, aki már eddig is sokkal több figyelmet érdemelt volna a kalandjáték fejlesztőktől, hiszen

szeeszküvés elméletek részeseként írta bele magát a történelemkönyvekbe.

## SZÓLÍTS CSAK BABOU-NAKI!

Leonardo Da Vinci élete utolsó évtizedét Franciaországban töltötte, ahol I. Ferenc király vendégszeretét élvezte. Az Amboise városa mellett Cloux várkastélyban élt, mely bámulatos tudományos és művészi alkotómunka színterévé vált. A király udvari feltalálójaként

adatot kapta, hogy szerezze meg Leonardo egyik értékes kéziratát. Valdonak tökéletesen titokban kell tartania a küldetését, megbízójával is csak írásban kommunikálhat. A kastélyban egy fiatal hölgy, bizonyos Marie de la Bourdaisière (barátainak csak Babou) él, akinek szépségénél és eszénél már csak ravaszága nagyobb. Valdo hamar összeismerkedik a dámával, de közben úgy kell tennie, mintha csakis Leonardo találmányai érdekelnék, és esze ágába sem jutna a kódex után nyomozni...

## » A „JÓ”, ILLETVE „ROSSZ” ÚT MEGHATÁROZZA VALDO KARAKTERÉNEK FEJLŐDÉSÉT, A PÁRBESZÉDEKET, A SZEREPLŐK HOZZÁNK VALÓ VISZONYÁT. «

a festő-építész-feltaláló hihetetlen életműve nagyon hálás anyag lehetne egy történelmi kalandjáték számára. Nyilván nem véletlen, hogy a Kheops épp most jelentette meg a játékot, mely, őszintén remélem, hogy Dan Brown sikerének utószelét meglovagolva befut, és ezzel igazolja: a nagy itáliai polihisztor nem csak holmiféle ösz-

alkalmazta az itáliai polihisztor, akinek a sok örült gépezet megalkotása mellett arra is jutott ideje, hogy olyan szövegszeneteket fessen, mint pl. a *Mona Lisa*. A játék nem sokkal Leonardo halála után, 1522-ben indul. Az éjszaka közepén egy hintó érkezik Clouxba, rajta főhősünkkel, Valdóval. A fiatalember egy titokzatos megbízótól azt a fel-

## A JÓ VAGY A ROSSZ UTAT VÁLASSZAM?

A több nap történéseit felölelő játék színtere a kastély és annak parkja. Valdonak már az érkezés éjjelén rengeteg dolga akad, de az igazi kalandok csak reggel kezdődnek, amikor az úrnő mindenféle kérésekkel kezdi zaklatni őt (pl. javítsa meg a szökőkutat a kertben). Valdo munkája során megismeri Leonardo titkos feljegyzéseit, furábbnál furább találmányait, és persze híresebbnél híresebb festményeit. (Ez utóbbiakból hál' Istennek kimaradt az *Utolsó vacsora*...) A játékban szereplő feladványok több csoportba oszthatók. Először is ott van-



nak a különféle mechanikai puzzle-k. Nem kell megjedni, nem holmi *Myst*-szerű eszement logikai feladványokra gondolok. Leonardo titkos tükörírásának megfejtésével különleges szerkesztőket kell működésbe hoznunk: óriási fűrészeket, papírpéseket, nyomdagépeket, mozgó hidakat, malmokokat. De nem csak a hídépítés és a nyomdász szakma csin-ját-bínját sajátíthatjuk el, hanem kémikusokká is válunk, ugyanis Leo házi laboratóriumában kell majd kotyvasztanunk. Ha ez nem elég, szánkban egy nádszáll bújárkodhatunk, el-sajátíthatjuk a méhészt csin-ját-bínját, csáberejű parfümöt készíthetünk, sőt, némi éteri lantjátékkal kísérhetjük a csalóangyangu Babou énekét, egészen addig, míg a femme fatale be nem reked. E különös feladatok mellett hagyományos inventory alapú fejtörők és párbeszédok várnak ránk. A játék pazarul kidolgozott inventoryja összetett, mégis jól áttekinthető és menedzselhető. Az összegyűjtött óriási mennyiségű tárgyat különböző „fakkokban” (*nana csak semmi káromkodás!* – *ender*) rak-tározhatjuk. Innen érhetjük el jegyzetfüzetünket is, ahová Leonardo titkos írásait helyezhetjük be. Az írásokat, melyek egy-egy szerkezet működéséhez adnak segítséget, tükörrel, szénecruzával, valamint egyéb furmányos eszközökkel fejthetjük meg. Az inventory jelzi ki azt is, mennyi pénzünk van (a játékban ugyanis tárgyakat is vásárolhatunk). Valdo portréjára bökve hősünket öltöztethetjük-veköztethetjük: bársonymentét adhatunk rá, kesztyűt, méhészkalapot, bújárpipát, stb. A szereplők aktívan

Egy... két... há... és: „Pocsolyába léptem, sáros lett az új cipőm...”



reagálnak az öltözkünkre: a sznob Babou pl. csak akkor hajlandó flörtölni velünk, ha úri kosztümben flangálunk, ha azonban méhészt szerkóban, vagy szánkban bújárpipával mászkálunk a kastélyban, különféle gúnyos megjegyzéseket kapunk. Valdo mellett Babou portréját láthatjuk: az eredendően árnyékba húzó hölgy annál jobban felénk fordul, minél inkább meghódítottuk a szívét. A játék talán legérdekesebb „mérőműszere” a bal felső sarokban található angyal-ördög ikon. A feladatok teljesítéséért pontokat kapunk, melyeket aztán kedvünkre használhatjuk anygali, illetve ördögi auránk feltöltésére. Szám-talan puzzle-nek több megoldása is létezik. Hogyan jutunk be Leonardo dolgozószobájába: ügyes praktikával, vagy brutálisabb módszert választunk? Fel-bontjuk-e vajon az úrnőnek szóló levelet, és ha igen, visszaragasztjuk-e rá a viaszpecsétet? Álompont keverünk-e Babou italába, hogy körülszaglásszunk a szobájában, vagy inkább az őszinte meggyőzés módszeréhez folyamodunk? A „jó”, illetve „rossz” út meghatározza Valdo karakterének fejlődését, a párbeszédet, a szereplők hozzánk való viszonyát. A legcélsebb az arany középutat választani, mert ha túlzottan egy irányba fejlesztjük hősünket, az haj-



Ne aggódj szépfiú, ülj csak le szépen mellém a kanapéra...

lamos lesz bizonyos feladatokat visszautasítani. A *Fable*-t idéző ötletet nagyon jónak tartom, habár kétségtelen, a megvalósításon dolgozni kellett volna még.

LEO FOREVER!

Habár a *Da Vinci*... hagyományos „régimódi” belsőnézetes kalandjáték, Cloux kastélya káprázatos részletességgel és szépséggel jelenik meg. A játék világának megalkotásában francia muzeológusok segítettek, ők ügyeltek arra, hogy a kordokumentumok a legapróbb részletekig pontosak legyenek. Leonardo csodálatos világa élet-szerűen jelenik meg, testközelből, úgy fedezzük fel a reneszánsz lángelme műveit, hogy közben nem rágnak semmit a szánkba multimédia CD-romokat idéző ócska kalandjátékok mintájára. A történetet átvezető rajzok, filmbetétek színesítik, ez utóbbi flashbackek Leonardo és I. Ferenc párbeszédeit idézik fel. Ezek a filmbejátszások kicsit élet-

lámözva zargatják hazánk békés álampolgárainak hétköznapjait. Ezeket a kisebb hibákat leszámítva azonban a *Secrets of Da Vinci* remekül sikerült kis játék. Picit lassan indul, és helyenként megalszik az ember szájában a tej, ám a gyönyörű helyszínek, a jobbnál jobb fejtörők, hősünk karakterének menedzselése túlbillentenek ezeken a holtpontokon. A Kheops cég játékról játékra fejlődik, és ha ez így megy tovább, biztos vagyok benne, hogy az igazi remekműre nem kell már sokat várni.

Berrr

HARDVER	
MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Semmilyen hibát nem észleltem.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE		
↑ Jó-rossz irányba fejleszthetjük karakterünket	GRAFIKA	8
↑ Leonardo találmányai	HANGOK	6
↑ Remek fejtörők	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Kicsit rövid	HANGULAT	9
↓ A hangokon lehetett volna még dobni.	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

**BERRR VÉGSZAVA:**  
 Az eddigi egyik legjobb Kheops játék, rengeteg ötlettel, a történelmi kalandjátékok kedvelőinek.

82%

**ÉS A TÖBBI:**

Return to Mysterious Island	83%
Echo: Secrets of Lost caverns	73%
Voyage	66%



A játék pazar inventory rendszere



# BLITZKRIEG MISSION KURSK

Főleg az idei E3 bemutatója után már mindenki várja a *Blitzkrieg* második részét, de az alkotók még idén löktek egyet az első rész egyre döcögőbb szeke-rén, és egy – feltehetően – utolsó kiegészítővel lepték meg a nagynevű második világháborús játék rajongótáborát.

**A** *Blitzkrieg* kétségtelenül még ma is nagy név, annak ellenére, hogy sokan kritizálják stratégiai játékmenetét. A sok kiegészítő és mod azért arról tanúskodik, hogy a közönség még most is vevő a CDV fejlesztőre, és most, hogy a második rész előszele is megcsapta a rajongókat, nem csoda, hogy mindenkit érdekelt az utolsó kiegészítő megjelenése, amely a *Mission Kursk* címet kapta. Történelemben jártas kisokosoknak ismerős lehet a név (nem csak a tengeralattjáróra emlékezhetünk), 1943. július 4-én indult az *Operation Zitadelle* kódnevű hadművelet, amely *Kurszk* területéért folyt a szovjetek ellen. Ez volt a második világháború addigi legnagyobb gépekkel folytatott csatája, 6200 tank, 4400 repülő és közel 2,1 millió katona csapott össze, amelynek során az orosz erők stratégiai sikerrel védték meg földjüket a német erőktől. Nos, a *Blitzkrieg*ben minden lehetséges, mindkét oldalon harcba indulhatunk, hogy megvédjük, vagy éppen megváltoztassuk a történelem menetét.

## ÚJ SZTORI, ÚJ CUCCOK

A *Blitzkrieg: Mission Kursk* legnagyobb érdeme, hogy teljesen önálló kampánymódot épít fel, és bár csak az eredeti játékkal együtt használható, mégis önálló alkotásként is megállja helyét. A küldetések elég változatosak és nehezek, főleg, hogy

számtalan új egység is helyet kapott a korongon. Több mint 40 új tank és repülő került a játékba (még azonos modellek esetében is találtunk eltérést, tehát piros pont jár a részletgazdag ábrázolásért) és 25 új épület is felkerült *Kurszk* földjeire. A többi viszont maradt a régióban, a látványos újítások ki is merültek a fentebb leírtakban. A játékmenet, a grafika ugyanaz, mint eddig, talán a hangok esetében érezhető egy kis fejlesztés, de ettől sem estünk hasra. Persze, értjük mi, jön a második rész, most már nem kell elveszni a részletekben, de a mai igényekhez mérten ez a szint már nem elég. A rajongóknak persze olyan ez, mint egy csepp víz a sivatagban, főleg a nagyon várt második rész oázisának délibábját magunk előtt látva. Na arra még várni kell, addig pedig marad a szükségszerű kiegészítő az „elme” kategóriában.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**70%**

FEJLESZTŐ:  
CDV SOFTWARE

KIADÓ:  
CDV SOFTWARE



Na a táborban megint babfőzelék volt ebédre

Na akkor hol is van az én kínzókamrámm?



„...és ragadd meg dagadó mellizmot, bébi!”



## COFFEE BREAK

Aki multinacionális cégnél dolgozik, talán nehezen érti majd meg, hogy miért is kell egy amolyan „hivatali patkányok” féle munkahely-szimulátort piacra dobni. Elsőre mi sem értettük, de végül azért csak összeállt a kép. Még ha nem is tetszett annyira.

**A** *Coffee Break* akár egy *Sims* kiegészítő is lehetne, de mégsem az, egyéni produkcióként mutatkozik be a nagyrődemű előtt. Ez az élet-szimulációs játék arra hivatott, hogy bemutassa, mire is jó egy hatalmas hivatal, ahol amolyan leleményes csinovnyikként felbolygathatjuk a karrierista dolgozók életét. Vagyis adott a céges bögre, a rózsaszín nyakkendő, két játszható karakter és persze a végtelen lehetőségek tárháza, hogy megfűszerezzük imádott nagyvállalatunk sötét életét. Apró csínytevések, stréber munkatársak besározása, csajozás ezerrel, a főnök idegeinek felboncolása – minden egy helyen. Persze, ahogy a símek életében, itt is szinte minden a személyes kapcsolatokon múlik, közel 30 NPC meghódításával vihetjük sikerre „céges” küldetésünket.

## KÁVÉSZÜNET ÉS CSAJÓZÁS

Őszintén szólva először nem értettük, hogy mire is jó konkrétan a *Coffee Break*. Mert ugyebár aki multicégnél dolgozik, biztos, hogy nem akar még szabadidejében is egy virtuális vesztőhelyen nyomulni, aki pedig nem dolgozik nagyvállalatnál, az inkább örüljön neki. Aztán az első óra

után rájöttünk, hogy az Indie Games Productions által összetákoltsz simulátor nem is annyira rossz. Nagyjából a *Sims* játékmenetét viszi tovább, de sokkal több humorral fűszerezi azt, kár, hogy a grafika és a hangok tekintetében csak egy gyenge közepesre tudjuk minősíteni a produkciót. Online támogatottság nincs, a sumák küldetések is viszonylag hamar véget érnek, szerencsére egy szabad játék is adott, ahol csak az a lényeg, hogy mi legyünk a legnagyobb bajkeverők. Nem rossz, nem rossz, de azért a silány minőség sokat levesz az egyébként jópofa ötletből. Reméljük, itt nem ért véget a történet, a *Coffee Break* még megérne egy kis tördést.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**75%**

FEJLESZTŐ:  
INDIE GAMES PRODD.

KIADÓ:  
NOBILIS



# Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN EGY GA-965P-DQ6 ALAPLAPOT

## KÉRDÉS:

Mi a GigaByte 965P-DQ6 különleges jellemzője?

GS A – Quad BIOS  
GS B – Mindkettő  
GS C – Quad Cooling

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C)

a **06-90-633-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag! Az SMS elküldésének határideje: **2006. augusztus 10.**

(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózataról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató:  
D.C. Lax kommunikáció  
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft. felé. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu

## Termékleírás:

- Intel P965 + ICH8R Lapkakészlet
- Intel Core2 Duo processzor támogatás
  - Dual Channel nagyteljesítményű DDR2 800 memóriatámogatás
  - Dual PCI-E grafikus csatló a kiemelkedő játék teljesítményhez
  - SATA 3Gb/s, Quad eSATA II csatlóval
  - Házimozsi minőségű, 8 csatornás HD audio
  - Optimalizált Gigabit LAN és IEEE 1394 összekapcsolhatóság
  - Teljeskörű biztonság Quad BIOS kivitellel
  - Hőcsöves hűtő a halk és effektív hűtésért



GameStar



1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)  
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu  
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14  
www.aliencomputers.hu

**Konfigurációk: 3 év garanciával!**  
**INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!**  
Számítógépek munkahelyre, otthonra  
csúcsgépek játéka, videószerkesztés,  
grafikai munkára; brand gépek, szerverek

**Visszavétel, szerviz (kiszállással is)**  
**Rendszerek tervezése, építése,**  
**karbantartása, üzemeltetése**  
**NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!**

**Sírirus 2** (erős irrodai, alap játékgép) **78.900** ~~84.000~~  
(AMD 3000+, 512 M, 80 GB, csomós, ATI 9600 pro, 5.1 hang)  
**Sírirus 2+** (erős irrodai, közép játék) **105.200** ~~110.000~~  
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD,  
CDRW+DVD, Gef 7600GS, 3.1 hang, Door 350W, bill, egér)  
**Sírirus 3** (felső-közép játék) (AMD) **149.975** ~~159.975~~  
(N4 lap PCIe, Athlon64 3500+, 1GB 400 DDR, 200 GB  
SATA2 HD, DVD-iró, Gef 7600GT, 3.1 hang, lézeres egér)  
**Alpha C** (felső-közép játék) (Intel) **155.975** ~~167.975~~  
(E. Sírirus 3, de Gigabyte 8945PG, P4 630 3.0GHz+2MB)  
**Sírirus 3 Max** (felső kat.játék AMD) **203.900** ~~214.000~~  
(Asus ANNE N4UL, Athlon64 3700+, 1 GB GEL RAM,  
250 GB SATA, Pioneer 111D, GeForce 7900 GT, 3.1 audio,  
Chieffex mász bűr + 400W táp, Logitech 5.1 hang, MX518)  
**Alpha C Max** (felső kat. játék Intel) **205.500** ~~216.000~~  
(E. Sírirus 3Max, de 9045PG, P4 930 dual 3G+2MB, DDR2)  
**Sírirus 3 Ultra** (csúcs játékgép AMD) **377.300** ~~412.500~~  
(Asus ANNSLI Premium, Athlon 64 X2 4400+, 3 GB RAM  
36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, NEC 4571,  
GeForce 7900 GTX, Chieffex 500W, Logitech GS laser)  
**Alpha C Ultra** (csúcs játékgép Intel) **362.300** ~~414.500~~  
(E. Sírirus 3Ultra, de MSI 975X-Platinum, PentiumD 950  
3.4G dualcore, 2\*2M cache, 2 GB DDR2 GEIL 800 MHz)  
Ezek csak ülteték, bármilyen konfigurációt megépítünk!  
Ez ár táblázatunk konfigurációinknál + 5% -os napi garancia  
Az ár táblázatunk jogait fenntartjuk, de nem tartuk vissza vele!  
Fekete színnel: nettó ár, piros színnel: bruttó ár (20% ÁF.A+2%)



**Csúcsminőség, 3 év garancia!!!**  
Üzletiünk kiemelt márkából, a legjobb árakkal,  
visszértékel (hátréztai eszközök is!), akciókkal  
7900 GTX 512M **109.800** ~~111.700~~ 6000GT 24.950 **24.900**  
K8NF-9 15.850 ~~16.820~~ K8N-SLI 17.250 **26.700**

Acer, Alibacomp, Asus, Dell, Gigabyte,  
Fujiitsu-Siemens, Toshiba és más márkák +  
táskák, tartozékok, kiegészítők

## NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK

Házhozszállítás az egész országban!  
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon  
illetve az üzletben közfelvilágosítást!

**Samsung TFT-k** (3 év garancia, DVI)  
2ms 19" 940BF **83.325** ~~89.000~~ 17" 740BF **62.500** ~~65.000~~  
4ms 19" 930BF **74.100** ~~76.000~~ 17" 730BF **55.650** ~~57.000~~  
6ms 19" 970P **102.975** ~~105.000~~ 17" 770P **71.975** ~~73.000~~  
Asus 17" 8ms **45.200** ~~46.200~~ 19" 8ms **57.200** ~~58.000~~  
Asus 17" PM17TU (3ms, DVI) **61.700** ~~62.000~~  
Daewoo 17" 8ms DVI, hangszóró **38.975** ~~40.000~~  
BenQ 15" 12ms **33.300** ~~34.000~~ 17" 4ms **47.500** ~~48.000~~  
**fekete-fehér és színes lézernyomtatók,**  
**multifunkciós készülékek AKCIÓS ÁRON**  
**Nem találta az ártíztán? Kérjen ajánlatot!**

**videokártyák, alaplapok akciója 3 év garanciával!**  
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 **144.000** ~~152.000~~  
7900 GTX **108.900** ~~116.000~~ 7800 GS+ AGP **83.300** ~~86.000~~  
7900GTGS: 512M **81.600** ~~85.000~~ 256M **66.975** ~~69.000~~  
7600 GS **24.950** ~~25.800~~ 6600 GT AGP **29.600** ~~30.200~~  
Asus 7900GTX **107.975** ~~110.000~~ 7900GT **63.500** ~~65.000~~  
Sapphire (2 év gar.) X1900XT 512 M **89.500** ~~91.000~~  
GeCube X1800 GTO 256 MB RAM **43.150** ~~44.500~~  
MSI 7800GS **64.800** ~~67.000~~ 7600GT **40.200** ~~41.500~~  
MSI K9NAMD SLI Pl. **31.275** ~~32.000~~ Neo4F **19.475** ~~20.000~~  
Asus A8NE 19.450 ~~20.000~~ MSI K8Neo4F **19.475** ~~20.000~~  
**3 év garanciás Samsung HDD-k:** 80G **9.575** ~~10.000~~  
160GB/8M **13.900** ~~14.000~~ 250GB/8M **16.475** ~~16.700~~  
SATA2: 250GB **16.600** ~~16.800~~ 300GB **21.575** ~~21.800~~  
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **19.975** ~~20.000~~  
3700+ (1M) **30.750** ~~31.000~~ 3800+ (512K) **30.200** ~~30.500~~  
AMD AM2 3500+ **26.700** ~~27.000~~ X2 4200+ **83.300** ~~84.000~~  
Intel Pentium D 930 766MHz+2MB cache **38.975** ~~39.000~~  
**Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:**  
Corsair XMS TwinX 2GB (2\*1G) **500** **43.800** ~~45.000~~  
A-DATA 512:500 **10.950** ~~11.000~~ 512:506 **13.400** ~~13.500~~  
GEIL 512:400 **10.550** ~~10.600~~ 1G:400CL2.5 **20.850** ~~21.000~~  
512:500 CL2.5 **12.850** ~~13.000~~ 512:550 CL2.5 **18.200** ~~18.500~~  
DDR2:800 dual kit 1G **22.550** ~~23.000~~ 2G **45.100** ~~46.000~~  
Chieffex akciók, pl. 500W táp **17.800** ~~18.000~~

**GIGABYTE NOTEBOOK-OK (2 év gar.)**  
G-Style N521U (15" XGA, PM 1.7, 312M, 60 GB HD,  
DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) **195.000** ~~204.000~~  
G-Style W511A (15.4" WXGA, PM 2.0, X700, 1G, 80 GB,  
DVDIn, USB2, 1394, WLAN, Bluetooth) **314.000** ~~326.000~~  
G-Style N211U (12.1" XGA, 1.9 kg PM 1.7, 312M, 60G  
DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) **199.000** ~~208.000~~  
CPU, RAM, HDD módosítható, a garancia 3 évre bővíthető!

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC NYEREMÉNYJÁTÉK



Játssz, és nyerd meg a három  
Heroes V  
teljes játék egyikét!

**06 90 632-311**

## KÉRDÉS:

Hány kampány van a játékban?

Az SMS elküldésének  
határideje:

**2006. augusztus 10.**

**GS A – 10**

**GS B – 6**

**GS C – 2**

SMS rendszer szolgáltató:

D.C. Lax kommunikáció  
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft. felé. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C)

A NYEREMÉNYJÁTÉK FŐTÁMOGATÓJA:

SeVeN M Kft.  
1037 Budapest,  
Farkastorki lejtő 34/b.







EXTRA TIPPEK A 104. OLDALON  
KEPGALÉRIA A DVD-N

PRÓBÁLD KI  
FUTÁS KÖZBEN  
DEMÓ DVD-N

# GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

A fejlesztők egy része nemigen tud leszakadni az „olasz melóról”, s rövidesen három játék is megjelenik majd az ókori rómaiak városépítő tehetsége előtt hódolva. Szerkesztőségünkben a *CivCity: Rome* és *Caesar IV* előtt besurranva, a *Glory of the Roman Empire* landolt először.

**K**issé megfoghatatlan, hogy miért is képes az ember igazi nagy kihívások nélkül napokat eltölteni egy város csinosítgatásával, csiszolásával. Tény az, hogy ez az ösztön sokunkban megvan, így nem hiába épít erre jó néhány játék. Ez eddig rendben is volna, de emellett az alapinger mellett nem árt, ha a készítőik újdonságokkal, ötletekkel dobják fel művüket, és némi kihívás sem árt sose, ugye. Fanyalgásomból talán van, aki már rájött véleményemre a *GotRE*-ről, persze ennyire ne szaladjunk előre.

## ÉLET EGY ETALON UTÁN

Körülbelül nyolc év telt el a *Caesar III* megjelenése óta, de a mai napig azt tekintem az ókori

városépítgetős stuffok etalonjának. Ezzel bízást nem vagyok egyedül, elég ha visszagondolok Jules haveromra, akinek gyakorlatilag sikerült egyetemi éveit „átcézárnia”. Kellőképpen szép volt és összetett is – gazdasági és menedzselési szempontból egyaránt. Nyolc év nagy idő, lehet, hogy nem is sokan emlékeznek rá: ez lehetett a gondolat, ami a Haemimont embereinek a fejében szöveget ütött és hatására összerakták a *GotRE*-t. Van ugye – korunknak megfelelően – a három dimenziós játéktér, azaz a szépen fejlődő Római Birodalom területe. A kis falvak egy tehetséges prefektus irányító kezére vágnak, meg kell hát adnunk nekik, amit óhajtanak: poros kis leprafészekből fogunk világra szóló megapoliszokat építeni. Vagy legalábbis majdnem. Az egyjátékos kampányban 30 miszióon kell átrágnunk magunkat, egyre nehezedő és bonyolódó pályacélok.

## NEM SZÉP DOLG, DE GAZDASÁGOS

A római építkezések alapja a rabszolga, mint munkásember, akit aztán lehet terhelni – ha elhasználsz, csak némi pénzmag kell a pótlásához. Ez a játék rideg valósága, mindamellett távolról sem elhanyagolható a jelentőségük.

Bármilyen felhúzó épületet ők állítanak elő a városban felhalmozott alapanyagból, a kutaktól a házakon át a kőbányáig. A valódi iparosmunkát már a szabad római polgárok végzik (mondjuk szerintem nem sokkal leheltemesebb agyagbányában melózni, mint rabszolganak lenni), akik

A kocsmát, oltásokat gyorsan a kocsmát!!!





lelkesen jelentkeznek az esetlegesen megüresedett szabad állásokra. Ehhez rendelkezésükre kell bocsátani egy alap házikat, amit aztán majd maguk csinósítgatnak, fejlesztenek, amint nő az életszínvonal és ellátás a kör-

sze nem annyira, hogy gazdaságtalanul építgessünk mindenféle alapszintű viskókat: a cél a fejlett városkép, azaz, hogy minél többen lakjanak egy helyen, minél jobb ellátást, élvezést kapva. Az előrelátás már csak azért is javallott,

## » NE CSAK ELDOBÁLJUK AZ ÉPÜLETEKET A TÉRKÉPEN, AZTÁN HIPP-HOPP KÉSZ A RÓMAI BIRODALOM «

nyéken. A dolog nem meglepő: nem várható el, hogy valaki kétszintes villában lakjon, miközben kilométeres körzetben az egyetlen luxusszolgáltatás a keccóval szemközti kolbászárus.

### JÖVŐBE TEKINTVE

A kihívást egyrészt a különböző alapanyagok megléte/hiánya jelenti, azaz rá leszünk szorulva a kereskedelemre más városokkal. A másik összetevő az előrelátó városstervezés, azaz, hogy ne csak eldobáljuk a különböző épületeket a térképen, aztán majd hipp-hopp kész a Római Birodalom. A térkép nagy, de per-

mert egy adott városban nem csak egyszer kell tevékenykednünk és kiharcolnunk valamilyen célt, hanem rendszeresen vissza fogunk térni múltbéli tetteink színtereire. Nem célravezető hát, ha az adott pálya kívánalmait teljesítjük mindenáron (például eltorzítva az ipart egy adott irányba), nem gondolva unokáinkra: egy későbbi küldetésben ugyanis ez megbosszulja magát.

### CAESAR LIGHT

A kereskedelem és a gazdaság nincsen túllontól bonyolítva, jóval egyszerűbbre van meghagyva, mint akár a *Caesar III*-ban



Épp az Antigonét adják, mérsékelt érdeklődés mellett



A munka éjszaka sem szünetel: ezt már szeretem!

## KITÖRÉS A SANYARÚ SORSBÓL

Róma a rengeteg rabszolga kizsákmányolásával tudott nagyra fejlődni, akik – többnyire hadifoglyok lévén – a legrosszabb munkát is kénytelenek voltak elvégezni. A játékkal ellentétben a földeken és a bányákban is ők dolgoztak, de ha volt valamilyen mesterségük és szerencséjükre a városba adták el őket, a sorsuk tűrhetőre fordulhatott. A legrosszabb helyzetbe a gályarabok és a gladiátorok jutottak, akiknek aztán tényleg állandó veszélyben forgott az életük, minden pozitív kilátás nélkül.

Több kisebb és három nagy lázadással igyekeztek kivívni maguknak jobb sorsot, az első két alkalommal Szicíliában. A Birodalom viszont nem volt rest, s nem nézhetett tétlenül, amint gazdaságának alapja függetlenségre tör: mindkettőt véres kézzel leverte. A harmadik és leghíresebb a Spartacus által vezetett rabszolgafelkelés volt, s talán ez kecsgetetett a legnagyobb siker ígéretével. Sajnos a volt gladiátor hiába verte meg többször is a római seregeket, azok végül harapófogóba szorították, s végeztek vele és több mint száz ezres seregével is. Mind a 6000. csatát túlélő rabszolgát a Capuából Rómába vezető út mentén feszítették keresztre – ehhez mérhető kemény kezű kormányzásra persze a GotRE-ban nem lesz szükség.



vagy a *Pharaoh*-ban volt. Rabszolgáink megépítik a nyersanyagtermelő épületeket (valamilyen szántóföld vagy bánya, ültetvény stb.), amiből a megtermelt javakat szintén a rabszolgák cipelik át a fel dolgozó helyekre (pék, mészáros, szűcs, ilyesmi) vagy éppen a kereskedőháza, ha exportra szánjuk a terméket. Beleszólásunk nincs a dologba, viszont már egy közepes város esetében is rengeteg rabszolgát kell vennünk, hogy az építkezést-elosztást mozgásban tartsuk. Előfordult például, hogy vagy 30 békés polgárnak egyetlen vágya egy új tóga volt, mert hát a szabóság üresen, áru nélkül tátongott. Nem azért, mert a lenföldek nem termeltek alapanyagot, hanem azért, mert a lent nem volt idejük a napi 20 órát dolgozó rabszolgáknak átcipelni a derék szabóknak. A konkrét építkezés után mindennek van valamilyen fenntartási költsége, azaz fenntartási alapanyaga, főként agyag vagy fa. Nincs szükség mondjuk mérnökökre, akik az utcákon jár-örözve ellenőrzik az épületek épségét: minden automatikusan történik. A lakók adót sem fizetnek (milyen jó nekik), a pénzhez vagy aranybányából vagy kereskedelemből juthatunk hozzá. A látványelemekkel nincsen probléma, meglehetősen szépen megrajzoltak az épületek, az emberek szépen animáltak mozognak, teszik a dolgukat városszer- te. Maga a játékért egyáltalán nem egy steril zöld posztó két fűcsomóval, hanem változatos táj – ami persze nem éppen a legjobb terep egy városstervező számára. Leginkább a *WarCraft III*-ra emlékeztet a kis eldugott zugokkal, romokkal, felröppenő madár csapatokkal. A lakosokra kattintva megtudunk ró- luk minden lényegi információt, hol dolgoznak, merre tartanak éppen, ugyan- így az épületekben látjuk, ki dolgozik ott és hogyan folynak benne a munkálatok. A polgárok öregsznek, ekkor agg vénségként csoszognak a házak közt, de gyermekek is születnek, akik viszont lelkesen rohagnak fel-alá, sőt, még fakardokkal is játszanak néha.

### ENNYI MA NEM ELÉG...

A *GotRE*-t lehetne akár egy nagyon emlékeztető játék, hiszen jól játszható, szépen van kivitelezve, meg amúgy is a római korban játszódik. A bibi az, hogy egy az egyben a *Caesar III* átültetéséről van szó, zéró új ötlettel. Ez egy profibb „városatyá” számára azt jelenti – főleg, ha hozzávesszük a nem túl nagy kihívást és nehézséget – hogy semmi újat nem fog találni benne. Bocsánat, de egy egyszerű „háromdésítés” szerintem nem elég.

Sam

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,2 GHZ	A64 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X1800XT

Nem egy high-tech FPS, mégis volt, hogy teljesen váratlan helyzetekben beröccent, akadt.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Végül is szépen mondható	GRAFIKA	9
↑ Kezdeknek ideális...	HANGOK	8
↓ ...de profinak túl könnyű lesz	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Nincsenek új ötletek	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	5

### SAM VÉGSZAVA:



Szép-szép, de nincs benne eredeti ötlet – ettől függetlenül a nehézsége miatt kezdőknek jó szívvel ajánlható.

» 70%

### ÉS A TÖBBI:

Sim City 4	84%
Pharaoh	83%
Sim City 4: Rush Hour	80%





EXTRA ▶ DEMÓ ÉS KÉPGALÉRIA A DVD-N

# VERDÁK

**Aki látta a Pixar Verdák című animációs filmjét annak azért, aki nem, annak pedig azért érdemes kipróbálni a film játékváltozatát. Vajon sikerül megnyerned Villámmal a Szelep Kupát? – Magvas kérdés, filózzunk csak el rajta egy picit. . .**

**B**ékés, igaz nem túl izgalmas, de ettől még bájos amerikai kisváros a nevadai kőszivátag közepén, ez Radiator Springs (Kipufogó-fürdő), ahol történetünk főhőse Lightning „Villám” McQueen és négykerekű sorsrársai hétköznapjaikat tengetik. Lightning barátunk – született sportkocsiként – a Nagy Versenyről álmodik, a mi feladatunk pedig természetesen mi más is lehetne, mintsem hogy bejuttatjuk őt a Szelep Kupa döntőjébe. A *Cars* (Verdák) története ennek megfelelően igen szorosan követi a film eseményeit, így aki netán eddig lemaradt volna a Pixar aktuális aranybányájáról, annak

érdemes lenne a játék előtt meglátogatni egy mozit – a poénok ott azért jobban ülnek. Bár induláskor a főmenüben választhatjuk a többjátékos üzemmódot egyikét, illetve az arcade verseny menüpontokat is (itt amúgy a már lejátszott versenyeket élhetjük újra), az igazi játékot a Story módban találjátok. Létezik egy rövidebb változat a fiatalabb korosztály részére, illetve a „long version” aminek teljesítése kb. 12-13 órás játékményt garantál (az összes mini játék teljesítésével akár többet is). Feladatunk roppant egyszerű: versenyeket kell nyernünk, ha szeretnénk továbbhaladni a történetben. A gyakorlatban azért mégis picit összetettebb a dolog, hiszen a Verdák a

manapság oly népszerű „free roam” rendszert alkalmazza, ilyenformán Radiator Springsben és környékén lényegében azt teszünk, amihez csak kedvünk van. Jófajta konzolos módi szerint mindig találunk majd különböző gyűjtögetni-valókat, így lényegében verseny nélkül is sokáig el lehet bohóckodni a vidéken. Az előrejutáshoz persze tényleges versenyeken kell elindulnunk, amelyeket megnyerve újabb versenyek válnak elérhetővé – és persze a történetben is így haladhatunk tovább (ilyenkor kapjuk a kedves és mókás átvezető animokat is). Összesen 50-nél is több verseny szerepel a játékban, ami azért elég szép szám még akkor is, ha ezek egy része

csak speciális módon, titkos küldetések teljesítésével érhető el. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy válnak elérhetővé a városka kezdetben még lezárt részei, a helyezésekért járó tokenek vagy presztízs pontok gyűjtögetésével pedig egy rakás extrához is hozzáférünk (átfesthetjük például az autónkat és a mini játékok is így kerülnek elől innen-onnan – utóbbiakról külön is olvashatsz a dobozban). Külön érdekesség, hogy bár hősünk Villám, egyes versenyeken a filmből megismert tíz másik csókával is versenyezhetünk. A helyi viadalokban általában 4-5 másik autóval kergetőzünk a város és a környező kőszivátag különböző pontjait érintve, a játék fénypontjának számító Grand



Villám hamarosan új ruhát kap



Villám nem sokat cicózott, bepilantott a hölgy karosszériája alá...





Lizzie a tiszteletre méltó öreg hölgy

Prix-ken viszont amolyan Nascar-szerű ovál pályás versenyekre készüljünk. Mindehhez kellemes látványvilág társul, ami tökéletesen adja vissza a mozi hangulatát – nem különösebben kiemelkedő minőségű, de a szereplők azért így is kedvesek, az átvezetők megmosolyogtatják az embert, nem lehet hát okunk panaszra. Hasonló jókat mondhatunk a hangzásról is; az összes szereplő a filmből megismert eredeti hangján szólal

külön gombot is kaptunk az elrugaszkodásra, de ennek ellenére a program valahogy mégsem díjazza különösebben ilyen igyekezeteinket; egy-egy nagyobb repülés után ha nem tökéletes a landolás, inkább visszakerülünk az ugrás elé, mintsem hogy végignézhessünk egy látványos borulást (érdekes módon az utakon közlekedő többi autót ettől még fel tudjuk lökni). Mindez persze nem igazán kardinális kérdés egy ilyen

óját remélem nem kell magyarázni), egy elrugaszkodást segítő cuccost és persze a kézféket. Ezen kívül szerepel a listában egy „slide” nevezetű csoda, ami valójában a kézfékes fordulót, azaz az autó kanyarban történő csúsztatását hivatott reprodukálni.

Ne kérdezzétek, hogy miért így oldották meg a fejlesztők, hiszen más játékokban ezt a „ficsört” a kézfék finom adagolásával szoktuk előcsalogatni, de talán úgy gondolhatták, a fiatalabb korosztály részére így egyszerűbb lesz az irányítás. Szerintem ez se nem túl életszerű, se nem túl élvezetes megoldás, de végül is működik, szóval annyit baj legyen. Villám és a többiek egyébként egy picit talán alulkormányzottak (ami olyan, mintha mondjuk egy középtávfutó nem tudná bevenni rendesen a kanyart a futópályán...☺) így azért egyes versenyeken lesz dolgunk rendesen, de lévén olyan igazán fergeteges NFS-es sebességérzetet nem ad a játék, ez a probléma mindig a bőven kezelhető kategóriában marad. Mindent összevetve elmondhatjuk, hogy bár a Verdák egyértelműen a fiatalabb játékosok számára készült, igazából van annyira jópofa és élvezetes, hogy az idősebb korosztály is remekül elszóra-

## » KIPUFOGÓ-FÜRDŐN ÉS KÖRNYÉKEN LÉNYEGÉBEN AZT TESZÜNK AMIHEZ CSAK KEDVÜNK VAN.. «

meg, így például főhősünk szövegeit a manapság – ki tudja miért – felkoptott Owen Wilsontól hallhatjuk. Nagyon kellemesek a zenei betétek is, rengeteg jó muzika szerepel a programban, és bár Kipufogó-fürdő lakóival sajnos nem tudunk kedvüncre beszélgetni, elhaladva mellettük azért mindig kapunk egy-két jópofa megjegyzést.

### HAZARD MEGYE A LORDOK NÉLKÜL

Ami magát a játékelményt illeti, az autók elfogadhatóan mozognak, és bár nem érdemes Colin McRae-s magasságokban gondolkodni, azért összességében mégis azt mondhatjuk, a kategória elvárásainak megfelelő minőséget kaptunk – se többet, se kevesebbet. Lévén Radiator Springsben és a környező vidéken szabadon kóborolhatunk, bőven lesz alkalmunk a legkülönbözőbb terepviszonyok közt kipróbálni a verdákat – utunkat kanyonok, szakadékok, dombok és rengeteg különböző méretű és formájú szikla kíséri, igazi kősvatag, akárcsak a filmben. Nagy kár, hogy a fejlesztők zsenge ifjanc korukban nyilván lemaradhattak a Hazard megye lordjai című nem túl elmés – ámde annál szórakoztatóbb – autós-üldözős sorozatról, így ahol Bo és Luke vígan ugratna egyet, ott mi hatalmasat fogunk koppanni. A táj néha roppant megtévesztő, nagyon sok szikla és emelkedő tökéletes természetes „rámpanak” tűnik, mégsem tudunk felhajtani rájuk. Máskor hosszú, sehová sem vezető zsákutcákban bolyonghatunk értelmetlenül, így a vidék bár elég méretes, nem mindig a legszerencsésebb a kialakítása. Elméletben persze azért tudunk ugratni, egy

játéknál, és az igazat megvallva nem is ez zavart igazán, hanem hogy a városban belül is rengeteg mesterséges korláttal találkozhatunk, amelyekbe aztán annak rendje és módja szerint bele is akadunk. Akad persze néhány borítható tereptárgy is (ilyenek például a hordók, bóják és útjelző táblák), de ezek mellett lényegében egy mezei fakerítés is képes nullára fékezni az autót – nem ütközünk, egyszerűen csak megakad benne a járgány. Nagy kár, jópofa dolog lenne itt-ott picit átrendezni a tájat, még akkor is, ha mindezt bájos, beszélő és mosolygó autókkal tennénk...

### ALULKORMÁNYZOTT VILLÁM

A kipróbálható járgányok amúgy jól és viszonylag könnyen irányíthatóak, mondjuk úgy, a fejlesztők nem bonyolították túl a dolgokat. Az irányok mellé kaptunk egy „boost” gombot (a funkci-



Kipufogó-fürdő főutcáján

## MINI-JÁTÉKOK...

### ...ha éppen nincs versenyünk

A hivatalos viadalokon kívül a fejlesztők 30-nál is több, úgynevezett „mini-game”-et helyeztek el a játékban, amelyek üde színfoltot jelentenek a versenyek közt. Általában szép folyamatosan válnak elérhetővé helyezéseink függvényében, de az is előfordulhat, hogy titkos helyek felfedezésével, vagy akár különleges teljesítmények után kapjuk őket jutalom gyanánt. A legtöbbször hagyományos gyűjtögetős feladatokra gondoljatok, ahol egy rakás különleges dolgot a világ legkülönbözőbb pontjairól kell összeszedgetnünk, de azért előfordul néhány egészen jópofa ötlet is közöttük. Van például lopakodós küldetés, illetve akár a város seriffjeként is kergethetjük a gyorshajtókát. Érdemes minél többet kipróbálni közülük, kellemesen feldobják a versenyek monotonitását.



kozhat vele (egy darabig). Véleményem szerint elég jól visszaadja a mozi hangulatát, így aki szeretné újraélni Villám kalandjait, annak mindenképpen érdemes futni vele egy kört. Vagy akár többet is...

### DEL

#### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P3 800 MHz	AMD64 3700+
256 MB RAM	2 GB RAM
GEF2 32 MB VGA	GEF 7900GT

Tökéletesen futott maximális grafikai részletesség mellett

#### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ visszaadja a mozi hangulatát	<b>GRAFIKA</b>	<b>7</b>
↑ szabadon bejárható játéktér	<b>HANGOK</b>	<b>8</b>
↑ jópofa karakterek	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>7</b>
↓ vacak ütközési modell, illúzió romboló pattanások	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

#### DEL VÉGSZAVA:



A Verdák egyike a jobban sikerült mozi adaptációknak. Sokkal többre azért ne számítsatok.

**77%**

#### ÉS A TÖBBI:

Crazy Taxi 3	75%
RC Cars	75%
Street Legal Racing	69%



Nézze, én tényleg tudok egy jó módszert a kopasszág ellen....

A kapusunk körkörös rúgással véd mindent!

# SENSIBLE SOCCER 2006

A világ vezető fociprogram gyártói egyre inkább a tökéletes szimulációra törekszenek. Szerencsénkre azonban van valaki, akit csak a FUN érdekel!

**S**okszor beszélünk sport-programoknál okos MI-ről, szuper labdapattanásról, jól szimulált talajviszonyokról. Ezt itt most mind felejtjük el!

## FOLYAMATOS JÁTÉK

A *Sensible Soccer* Amigán maga volt a focilegenda: annak idején, úgy 12-13 évvel ezelőtt a konkurens lap mostani főszerkesztőjével nyomtunk hatalmas *Sensi* csatákat. Ez a foci azért lehetett legendás, mert könnyű irányítani, egy másodpercig sem unalmas: folyamatos az akció, emiatt az adrenalin-termelődés is. Nem csoda, hogy akkor rákattantunk. Rákattanni most is rá lehet, főleg a régi emlékek hatására, azonban ha egy *PES*-hez hasonlítjuk, akkor az tényleg fociprogram, ez meg nem annyira.

leszerel. Ebből kifolyólag hihetetlen gyors játékmenetben lesz részünk, nincs időnk arra, hogy gondolkodjunk: a jól bekoptatott *sensi*-ösztönök viszont rengeteget segítenek. Úgy képzeljük el a játék gyorsaságát, mint a jégkorongét: az akció egy másodpercig nem áll meg. Ha a mostani labdarúgó VB-n csak a meccsek fele lett volna ilyen akciódús, akkor már megérte volna hosszú órákat tölteni a képernyő előtt. És akkor Svájc-Ukrajna dögunalom mondjuk 10-9 lett volna rendes játékidőben. Na ennyi köze van a *Sensi Soccernek* az igazi focihoz. Szerencsére a készítők nem is akartak bevetni minket mindenféle marketingdumával, felvállalták, hogy ez mekkora „poén”. Annak, hogy mégsem röhögjük magunkat halálra, azért sok oka van.

## CSOCSÓ A KAPUS

Sajnos a *Sensible Soccer* nem mentes a

már: a kapus nem is vetődik, hanem egyik pillanatban a csatár lábán van a labda, a következőben meg már a kapusnál. Hmmm. Emellett igen zavaró, hogy egyes helyzetekben, amikor megszereztük az ellenféltől a labdát, ő visszaszerzi és folyamatos gombnyomkodásra készítetve minket kialakul a becsúszásoktól hemzsező kicsi-a-rakás, hiszen ha nálunk van a labda, akkor a passz gomb a labda elvesztésekor becsúszássá válik, Magyarán ha megszereztük a labdát és passzolni szeretnénk, ha közben az ellenfélhez kerül, akkor bokacsattogás lesz. Nagy röhej, amikor ilyenkor 8-10 játékos fetreng a földön kis kupacban becsúszva. S akkor még nem is beszéltem az „egyszerű” grafikai világról, illetve az ál-3D-ről, amely félig felülnézetben jelenít meg (más kameranézet nincs). De a legnagyobb gond mégis a nagyfejű játékosokkal van. Mivel ez egy „poén-foci” így akkor buksijuk van a játékosoknak, mint amit általában csak cheatel lehet előhívni más játékokban. A kiadó szerint ez mekkora humor meg vicc, szerintem viszont szánalmas. S ha már ez a kifejezés szóba került: mivel a játéknak nincs semmilyen licence, így a játékosok nevei elferdítve vannak jelen. Magyar válogatott persze nincs (szégyen), de ha lenne, az összeállítás ez lenne: Koroly - Fahir, Ogor, Kemleso, Holmase - Melner, Dordoi, Tath - Giro, Hiszte - Szobecs. Erre mondják, hogy ez bizony rémesen ciki. Olcsó húsnak meg ugye híg a leve, mondja a mondás: igaz ez erre a programra is.

## UTÓÉRTÉKES

Azért, hogy legyen jó is: a *Sensible Soccer* nemcsak azért élvezetes, mert folyamatos, gördülékeny játékmenete van, hanem az „aftertouch” miatt is, ami egy régi, legendás *Sensi* tulajdonság: miután ellőtöttük a labdát, lehet tekerni vele, ami elgörbíti a labda ívét, ezzel

becsapva a kapust. Ebből lesznek az igen nagy bombagólok. Nagyon tuti találmány. Emellett buli a kis nyilacska is (irányindikátor) amely segítségével már futás közben meghatározhatjuk majd merre fogunk löni, illetve passzolni. Igen hasznos szintén. S a legjobb az egészben, hogy bárki képes játszani vele, mert az irányítás szuper-egyszerű. Csak ne lenne ilyen kis bénácska szegény egyébként...

Gyu

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1.4 GHZ	A64 3200+
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	X800XT 256 MB

Futott, mint a villám.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Aftertouch	<b>GRAFIKA</b>	4
▲ Folyamatos arcade élmény	<b>HANGOK</b>	6
▲ Sosem unalmas	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	8
▲ Nevetséges grafika	<b>HANGULAT</b>	7
▲ Miért Soccer a neve?	<b>KIHÍVÁS</b>	8
▲ Furcsa bugok	<b>SZAVATOSSÁG</b>	5

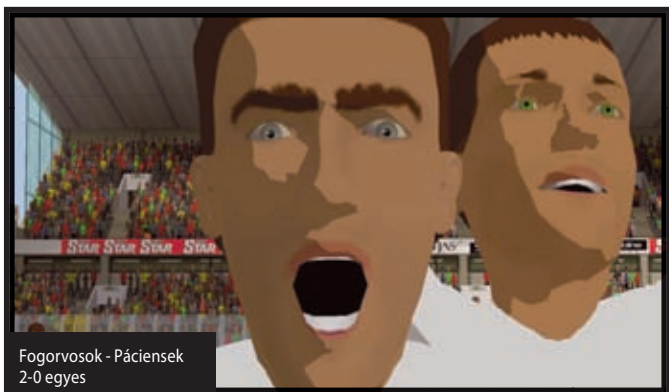
## GYŰ VÉBSZAVA:

Überbrutál móka, ha nem igazi focit várunk. Ha azt, akkor viszont elég láma.

72%

## ÉS A TÖBBI:

Pro Evolution Soccer 5	95%
Pro Evolution Soccer 3	93%
FIFA 06	92%



Fogorvosok - Páciensek  
2-0 egyes

## TAKTIKA ÉS STRATÉGIA

A *Sensible Soccer* új részében ezeknek túl sok szerepe nincs. Ugyanis bármilyen furcsa, itt csak egy taktika létezik: megszerezni a labdát bármilyen áron, majd előbb passzolni, illetve löni, mielőtt az ellenfél

hibáktól és az átgondolatlan dolgoktól. Nézzük például a kapust: hajlamos arra, hogy egy távoli lövésnél úgy menjen odébb, mintha a csocsóban húznák. S mindezt villámgyorsan. Sajnos ez a csúnyaság gólhelyzetben is előfordult





# GET IN | CONTACT

MIT KÍNÁL AZ EXKLUZÍV GC BUSINESS CENTER:  
KAPCSOLATFELVÉTELT, TÁRGYALÁST, ÜZLETET

2006.08.23-27.  
WWW.GC-GERMANY.COM

Bővebb kiállítói, és/vagy látogatói információ  
Magyarországon: seifert@interpress.hu.

**GIC**  
GAMES CONVENTION

KIZÁRÓLAG SZAKMAI ÉS SAJTÓNAP  
08.23. 08.24. 08.25. 08.26. 08.27.  
GC GAMES + ENTERTAINMENT  
GC BUSINESS CENTER SZAKMAI LÁTOGATÓKNAK



<http://www.fixtv.hu> telefon: (06 1) 374 0734

minden csütörtökön 20.15-től **MACIANS**  
az adások letölthetők a [www.macians.hu](http://www.macians.hu)-ról  
használt gépek adás-vétele [www.oszeres.com](http://www.oszeres.com)

antenna **magyarország** (UHF 26, 511,25 MHz)  
UPC (319,25 MHz)  
Kábel (147,25MHz)  
antenna **digital** INDULÓ CSOMAG

# 10%\* a hétvégi kedvezményt!

\* Légy előfizetőnk, fizess elő olcsóbban online a hétvégén!

[mediashop.idg.hu](http://mediashop.idg.hu) **GameStar**

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Semp. (S.754 64 bit) 2800+ BOX	17.180	DDR400 512MB / 1GB Brand	10.650/22.560	ABIT(2év): NF8-V2 / GD8	15.060/19.800
Semp. (S.754 64 bit) 3100+ BOX	21.465	DDR400 512MB: Kigston 5év	12.180	ABIT(2év): KN8 Ultra	21.430
Semp. (S.754 64 bit) 3300+ BOX	24.105	DDR400 512MB: Corsair 5év	11.960	ASUS P5P800 SE / K8V-MX	17.220/12.180
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	20.925	PenDrive: 512 MB Kingston	3.860	ASUS: K8N / A8N-SLI-SE	14.970/22.860
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	31.735	PenDrive: 1 / 2GB Avix	5.420/10.510	ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10.600/11.400
Athlon64 3800+ (S.939) OEM	31.660	SD Kingston 1G	6.790	ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Celeron-D (S.775) 2.5GHz BOX	10.660	CF 512/1G/2G	4.470/7.080/13.900	Gigabyte (2év): K8NMF9	14.300
Celeron-D (S.775) 3.0GHz BOX	14.830	XD Olympus: 256/512	6.230/9.990	Gigabyte (2év): K8U/K8NSC	12.180/12.690
Intel P4 (S.775) 3.0GHz BOX 2x2MB	46.090				
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI 9250 Club3D 128MB	8.250	Maxtor (2M) 40	11.480	DVD-ROM: LG / Toshiba	4.080/3.750
ATI 9550 GigaByte 128MB	13.140	Maxtor (8M) 80/160/200	11.630/15.300/17.950	LG: H10N fehér/fekete	8.350/8.400
ATI 9600Pro GigaByte 128MB	13.430	Maxtor (16M) 250/300	19.130/24.760	NEC OEM: 4570 / 4571	8.610/9.070
ATI X1600Pro GigaByte 256MB	26.520	Maxtor (SA2) 160	15.640	Pioneer OEM: 111D fehér/fekete	8.800/8.850
ATI X1600XT Club3D 256MB	36.830	Maxtor (SA-16M) 300	23.790	Plextor 750A	13.260
GF: MX 4000 / FX 5200	6.660/7.920	Sams. (8M) 160	14.830		
Club3D 6600GT AGP	31.110	Sams. (8M) 200/250	17.070/18.200		
GF 7600GT GigaByte 256MB PCIE	46.480	Sams. (SATA2) 160/200	14.930/17.760		
		Sams. (SATA2) 250/300	18.900/23.830		
TV-Tuner kártyák	bruttó	Seagate(8M) 200	19.080	Festékpátronok, tonerek	bruttó
Pinnacle PCTV Stereo XE Pro	6.600	Seagate(SA) 120	16.500	Canon BCI-24 fekete / szines	1.632/3.444
Leadtek TV2000 Expert	14.800			Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
Hauppauge WinTV FM	13.950			HP 6656 / 6657 / 6658	4.320/6.960/4.998
				HP C8727 / 8728	3.810/4.500
				HP toner Q2612 orig. / utángy. 14.700/10.980	
		Szoftverek	bruttó	További részletek online árlistánkon... Az ár- váltóztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmaz- zák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.	
		Win.XP OEM: Home / Prof.	24.920/39.980		

## MagiComp

1054 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva:  
20/538-55-46 H-P: 8 - 20h  
30/489-13-39 Szó: 10 - 16h

2 1036 Budapest,  
Lajos utca 47.  
a 6, 60, 86-os busz megállójában

Tel.: 1/242-00-83  
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szó: 10 - 16h

### CD-DVD polírozás!

Ha újra olvasni akarod öreg, karcos  
lemezeidet, hozd el hozzánk!  
Mégvárható, kb. 5 perc alatt kész!

**bruttó 990 Ft**

[www.magicomp.hu](http://www.magicomp.hu)  
[info@magicomp.hu](mailto:info@magicomp.hu)

## Áruhitel és bankkártya elfogadás!





Dübörög a rákenről én meg krúzolok Hamburgban

# SHIP SIMULATOR 2006

**A doboz és a honlap designja is azt mutatja, hogy a *Ship Simulator* a *Flight Simulator* babérjaira tör. A hajók imádói sok álmatlan éjszakára gondolhatnak a jövőben...**

**F**ogalmam sincs ki lehetett az a kellőképp okos ember, aki kitalálta, hogy ha már a *Flight Simulator* ennyire kafa program, sokféle repcsivel lehet benne repkedni mindenfelé a világban, akkor ideje lenne valami hasonlót csinálni hajókkal is. A gondolatot tett követte, és egy holland cég, az ipari és oktatási szimulációkkal foglalkozó VSTep máris összegegründolt egy kis nedves szimulátort.

## TIZENHATEZER TONNÁT RAKSZ ÉS MENNYI A BÉR...

A játék legnagyobb „okossága” talán az, hogy tartalmaz úgynevezett scenario editort, amely segítségével magunk is alkothatunk jó kis küldetéseket, amelyek általában a „menj el ehhez a bójához, ott csinálj valamit, majd menj a másik bójához, ott

is tégy valamit, majd kösd ki a hajót valahol” típusú missziókhöz hasonlítanak. Szerencsére a program mellé élből jár jó néhány furmányos küldetés is. Alapkiépítésben a legdrabálisabb hajó az RMS Titanic a maga kis 38760 tonnájával és 51000 lóerejével. Az ellenponton a 4.1 tonnás powerboat száguld, több, mint ezer lóerővel. S ha bárki azt hiszi, hogy a Titanic-kal úgy fog közlekedni, mint egy Kalózzal a Balcsin, az alapvetően téved. Mindegyik fajta hajó más és más súlyal, teljesítménnyel és karakterisztikákkal rendelkezik: például a powerboat esetében ha le vesszük a gázkarról a kezünket, akkor a gázkarr alaphelyzetbe áll, a hajó lelassul és megáll. Ugyanígy ha nem kormányozzuk, akkor a kormánymű egyenesbe áll: tehát „olyasmi” élmény a powerboatot vezetni, mint egy sportos autót. Egyben emiatt ezt a legkönnyebb irányítani. Ezzel szemben a Titanic például három fokozatban gyorsítható (és a gépház sem reagál

azonnal), a nagy hajókereket apró fokozatokért lehet körbe-körbe tekerni (gyakorlatlan kapitányok képtelenek lesznek a Titanic-kal egyenesen menni) és hatalmas tömege miatt hihetetlen tehetetlenséggel rendelkezik, tehát hiába jeleztünk a gépháznak, hogy STOP, a több, mint 38 ezer tonna jó ideig „sodródik” még a vízen, mire a gépek meg tudják állítani a nagy vasat. Emellett a Titanic fizikai mérete is meglehetősen nagy: ha be akarunk vele fordulni Rotterdamban a sarkon, akkor a fél kikötőt le fogjuk bontani. Szerencsére a korszerűbb konténerszállítók (amelyek szintén 10000 tonna feletti) rendelkeznek „oldalazó” kormányművekkel is, így kikötéskor lehet helyben forgolódni. No persze mindez ideális esetben....

## BUTA BUTA TENGERI MEDVE

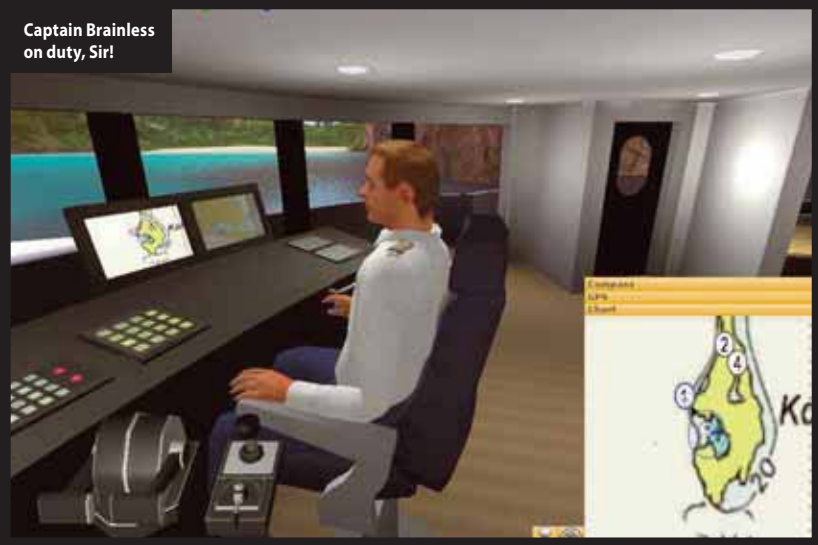
Eleddig minden szép és jó, a Titanicot vezetni maga a móka, bár egy trópusi

sziget körül vízitaxizgatni, vagy elegáns Abramovic-típusú yachtal száguldozni fun. Ez utóbbi elegáns hátsó fedélzeteről hiányoztak a bombázó bikinis csajok: így nem elég hiteles a dolog. S más szempontokból sem az, ugyanis a „pályákon” közlekedő egyéb hajók (nevezzük őket „mindig rosszkor arra járó vízi járműnek”) annyira buták, hogy miattuk találták ki az angol dumbass szót (szótárban meg lehet nézni a jelentését). Ott kanyarodom előttük a 270 méter hosszú Titanic nevű bárkával, nem ám észrevesznek: rendületlenül haladnak tovább az előre kijelölt úton előre kijelölt sebességgel. A kapitány véletlenül sem próbál kitérni, ezse ágában sincs bármilyen manővert végrehajtani: ha összeütközünk, akkor... na bumm. Mármost nekik, mert nem az ő missziójuk megy tönkre. Tehát mesterseges intelligencia sehol. Sajnos ez igaz a kis hajókra is, sőt a Fülöp-szigeteki trópusi misszióban egy kis jacht simán át-





A Titanic senkit sem zavarva manőverezget



Captain Brainless on duty, Sir!

hajtott a szigeten. LOL. Mesélek egy példát: Abramovic típusú yachtommal kint lazítottam a gyönyörű trópusi tengeren, egyszer csak azt hallom, hogy bummm. Hátránézek, egy kalóz típusú vitorlás fenavad nekem jött. Mivel én voltam a nagyobb tömegű, eltolni nem tudott, én meg dühös lettem, elkezdtem balra kanyarodni. Jól beakadt szegény vitorlás, de mindenáron folytatni akarta a szkriptelt utat, így próbált arrafelé tolni, amerre neki mennie kellett volna, esze ágában sem volt kikerülni, vagy valamit tenni ennek érdekében. Egy kis szumó birkózásra utaló jelenetsor után ment tovább, mint akinek semmi gondja. Nekem meg jöhetett a „mission failed”. No sebjaj, majd írok a készítőeknek, hogy valamelyik kiegben lehessen torpedóm.

### AZOK A FRÁNYA KÜLDETÉSEK

Három fő helyszínünk van: A világ két legnagyobb kikötője (Rotterdam és Hamburg) illetve a Phi-Phi szigetek valahol, ahova mi sosem jutunk el. Az első kettőnek megvannak a komoly nehézségei, hiszen bizony a csatornák nem túl szélesek: ott jól meg kell tanulni a manőverezést, miközben a kedves (agyilag zombi) kapitányok által vezetett egyéb hajók is mennek a „dolgukra” (szkriptjűkre). A trópusi sziget nagy szabad terület: ott viszont a vízmélységgel lesz komoly bajunk, hiszen bármikor zátonyra futhatunk, ha nem figyelünk. Tehát amit nagyon figyelni kell, az a radar és a térkép (szerencsére a Titanic is rendelkezik GPS-szel meg

korszerű térképpel). Érdekes ezért egy olyan misszió, ahol kisebb hajóval megyünk, a küldetés vége után is bent maradni és a helyszíneket jól megismerni, amolyan szabad módban. Szerencsére a felfedezhető terület mintegy 700 négyzetkilométer, így aki szeret csak úgy hajózázni, ellesz egy darabig. Én a magam részéről azt javasolom, miután egy powerboatos küldvével végeztünk, a bazi

haladó hajó megálljon. S persze hátramenetben a kormányok is másképp működnek: ezt is gyakoroljuk ki, hiszen nem egyszer előfordul majd, hogy néhány méterrel elvétettünk egy mólót, ilyenkor bizony manővereztetni kell. S míg a kisebb hajókkal, vagy a korszerű konténerszállítóval könnyen lehet egyenesen haladni (a kormányszervnek van egyenes állása) addig a Titanic, mint

## » SZERENCSÉRE A TITANIC IS RENDELKEZIK GPS-SZEL MEG KORSZERŰ TÉRKÉPPEL «

gyors kis hajóval nézzünk körül a kikötőben, próbáljuk kilesni az egyéb hajók milyen követési távolsággal és sebességgel közlekednek, hiszen egy bekanyarodási manővernél nem mindegy, mikor indítjuk a motorokat, mikor tekerjük a kormányt. Aprópó kormány: a kicsi és könnyű powerboathoz képest a többi hajó alapvetően totál másféle vezetési technológiát igényel: fékezni „ellengáz” adásával tudunk, tehát hátramenetbe kapcsoljuk a motorokat, amely így lelassítja a hajót. Azonban a pontos időzítés igen fontos ahhoz, hogy egy sok ezer tonnás, vízben haladó tárgyat meg tudjunk állítani: a nagy tehetetlenség következtében akár kilométernyi fékút is lehet. Ezért javasolt mind a kilenc hajótípussal felmérni körülbelül a „fékutat”: ez azt jelenti, hogy mennyi helyre van szükség ahhoz, hogy a teljes sebességgel

mondtam, ilyenrel nem rendelkezik, így meg kell tanulni a nagy bestiát jól vezetni. Nem lesz egyszerű. Főleg úgy, hogy a későbbi küldetésekben a játékból jól ismert vontatóhajókkal kell majd a nagy vasakat elvezetgetni, a Titanicot egyszerre kettővel (hurrá!).

### A SIRÁLY RÍ, A VÍZ CSÖBBAN, A MOTOR BÖG...

A játék legnagyobb erénye kétségkívül a fizikai modellezés, amely nem is csoda egy ipari szimulációt gyártó cégtől. Azonban mindez csak a hajó mozgására és vezetésére korlátozódik, és ez már zavaró. Mondok egy példát. Buta fejű roszszul álltam ki a konténerszállítóval egy móló mellől. A hajó lekoccolta a mólót jó darabig súrlódva hozzá. De grafikai vagy hangilag mintha mi sem történt volna. Pedig egy 17000 tonnás hajó ha végighúzza a móló falát akkor bizony elég nagy rombolást vihet véghez. Ugyanígy a szuper-yachtommal lazán belementem a sziklafalba: kaptam egy szép üzenetet a kárról (továbbítottam Abramovicnak) aztán mintha mi sem történt volna szépen kitoltam és mentem tovább. Többször is előfordult, hogy az én konténeres hajóm összeütközött egy hasonló méretű másikkal: eltoltatták egymást, mint gyerekkoromban, amikor matchboxoztunk, de semmi elsüllyedés, pánik, mentőakció, robbanás... Azért így SOKKAL hitelesebb lenne a dolog.

Ugyanígy, ha bezoomolunk a hajóba, akkor láthatjuk a kezelőszerveket, képernyőket, a kapitányt: de a hídon semmi nem működik: csak egy textúra az egész. Na jó, tegyük hozzá, hogy a hídról lehet látszóval nézelődni, ami nem azért kell, mert a yachtokon bomba csajok napoznak, hanem azért, mert a bóják vagy az esetleges vízből kimentendő fuldoklók nem túl nagyok a távolban. Kár ezekért az apró dolgokért, és azért, hogy a grafika 2001-es színvonalú: reméljük, folyamatosan fejlesztik majd a cuccot és a *Ship Simulator 2007*-ben a grafikai motor is korszerűbb lesz. Addig is gyakorolok, hogy be tudjam parkolni a Titanicot az Óbudai-szigetre. Tengerre, magyar!

#### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	A64 3200+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X850XT 256 MB

Néha rócogott, de lehet, hogy csak a hullámok dobták meg a hajómat.

#### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Újajta szimuláció	GRAFIKA	6
Lehet Titanicot vezetni	HANGOK	7
Kiváló fizikai modell	IRÁNYÍTÁS	8
MI teljes hiánya	HANGULAT	8
Tervezési hiányosságok	KIHÍVÁS	7
Lehetne szebb is	SZAVATOSSÁG	9

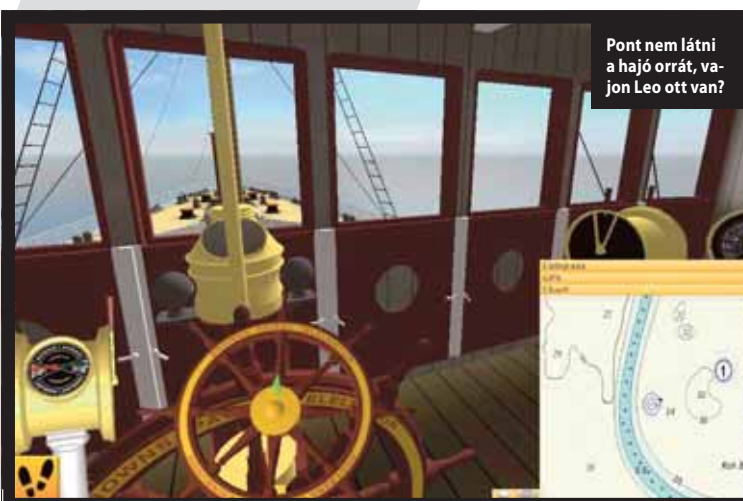
#### GYŰ VÉGSZAVA:

Aki akar Titanicot vezetni, most kiélheti magát!

## » 76%

#### ÉS A TÖBBI:

MS Flight Simulator 2002	94%
MS Train Simulator	93%
Combat Flight Simulator	89%



Pont nem látni a hajó orrát, vajon Leo ott van?





A műszerfal tuningolására már nem maradt pénz



Drágám tartsd a kormányt, hát-ramegyek meginni egy sört.

# GTI RACING

**Merész vállalkozás mostanság egyetlen autómárkára építeni egy autós játékot, főleg, ha nem egy (és itt kérek elnézést minden Golf rajongótól) luxus sportkocsikat gyártó óriáscég kerül a középpontba, hanem mondjuk egy átlag autógyár, mint a Suzuki, vagy éppen az esetben a Volkswagen. A *GTI Racing* ennek ellenére mégis üdítő színfolt a nem túl eseménydús nyári autós felhozatalban.**

**A** Chrome és az Xpand Rally alkotói egy komplett időutazásra hívják a márka szerelmeseit, bár bevallom, én magam soha nem tartoztam a szorgos német autópár-rajongói közé. Sőt, akármilyen ciki is, a Kicsi kocsit sem tudtam végignézni, ezért néztek el nekem, hogy esetenként nem tudok annyira örvendezni, mint amennyire azt most kéne nekem jól. Őszintén megmondom, nem vártam többet a játéktól, mint hogy a legújabb Golf modellek kesztyűtartójába csúsztatás ajándékként, a vártnál viszont meglepően jobban muzsikál a *GTI Racing*.

## VIGYÁZAT, ÖNGYILKOS NYUGDÍJASOK!

A menü át tanulmányozására nem kell sok időt szánni, érdemes azonnal kigurulni a garázsból. A szokásos „megyünk oszt toljuk a küldetéseket” helyett mini kupákon kell részt vennünk, kár, hogy a 70 küldetés csak 6 országra korlátozódik. A sima körversenyeken kívül gyorsulási versenyekre nevezhetünk, vagy égethetjük a gumit tetszőleges bentonkarikákon. Van néhány igen jópofa játékmód is, nekem legjobban a vörös száguldozás tetszett, melyben ellenőrzőpontokon kell áthaladnunk, miközben vigyáznunk kell az emelkedő gyógyszerárak miatt magát öngyilkolni készülő karton nagyikra, betörő Bélára és a nyalókat áruló Géza bácsira. A játék egészére elmondható, hogy

jól el lehet vele szórakozni, hisz tulajdonképpen rajtunk múlik, hogy milyen versenytípussal keressük meg a benzintre való. A kenőanyagárak hihetetlen emelkedése mellett a javítási költségeket is nekünk kell állnunk, bár az üveg bepókhálósodásáért nem értem, miért kell két lepedőt leperkálni.

## SEBESSÉGNÖVELŐ MATRICÁK ÉS EGYÉB FINOMSÁGOK

Eleinte csőringer, ámde tehetséges Golf tulajként kezdetjük pályafutásunkat, aztán ha minden jól alakul, akkor szép lassan felküzdehetjük magunkat a ranglétrán és egyre menőbb verdákkal feszíthetünk. A rengeteg pénzt, amit

dobozán, az egyedi alkatész festés, matricázás, apró csinosítgatások kimaradtak a játékból. Ennek ellenére elég alkatrészt van benne, hogy bármelyik szériakocsi csajozós verdává alakítsuk.

## VAN MÉG MIT CSISZOLNI

A versenyeken elindulva hamar észrevehetjük, hogy nehéz be kategorizálni a játékot. A jól csengő „élethű fizikai modell” sajnos annyira mégsem élethű, így inkább az arcade felé csúszik a játék, szerencsére még az élvezhetőség határát súrolva. A kocsi finomhangolása egyébként hasznos opció, saját vezetési ízlésvilágunkhoz mérten matathatunk a motorháztető alatt. Jó hír, az ellenfelek igen intelligensek, nem

vagy megelégszenek azzal, ami van most nyáron, egy közepes autós gámával.

## Mady

HARDVER	
MINIMUM	ÉZTEL TOLTUK
AMD 1300+	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800 PRO

A gépigény nagyon baráti. Egy teljesen átlagos gépen is jól futtatható. Aki viszont mindent csutkára akar húzni, annak kellenni fog az 1GB RAM és a 256MB-os VGA.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Pofás grafika	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
↑ Kellemes tuning lehetőségek	<b>HANGOK</b>	<b>4</b>
↓ Hiányoznak az örökzöld ABBA számok	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>7</b>
↓ Nincs „igazi” törésmodell	<b>HANGULAT</b>	<b>6</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

## MADY VÉGSZAVA:

Élvezhető próbálkozás annak ellenére, hogy jónéhány gyerekbetegséget ki kéne még nőnie.

**79%**

## ÉS A TÖBBI:

TOCA 3	93%
NFS: Most Wanted	92%
World Racing 2	76%

## » MINDEN KOCSI EGYEDI BELSŐ NÉZETTEL IS RENDELKEZIK «

nyerünk, nő... szóval az autónkra fogjuk költeni és (piros karikat kérem a jobb alsó sarokba) szőrös dobókockára. A tuningolás egészen látványos, többszáz alkatrészt közül válogathatunk, melyek egyenként százalékosan mutatják a hasznosságát. Hab a tortán, hogy minden kocsit egyedi belső nézetrel is rendelkezik. Ezért még a gyengécske és sok esetben magyartalan fordítást is elnéztük neki. Aki az *NFS: Underground*-szerű optikai tuningra, csinosítgatásokra, festésekre vágyik, azt ki kell ábrándítanom. Ugyan megtalálható pár nagyobb autós kiégyesítőket gyártó cég logója a játék

mondom, hogy nem vágnák meg őket a matek érettségim, de legalább agresszívan vezetnek. A GS TV-ben készített bemutatóban is van pár jelenet, amikor Hans és a cimborái megpróbálnak bedarálni. A *GTI Racing* fogyasztása után azért maradhat némi kellemetlen utóíz a szánkban, sajnos akad néhány idegesítő hiba. A fogyasztható irányítás és a szemrevaló grafika mellett nem is értem, hogy miért ba...”síp-síp”...ták el ennnyire a hangokat. Jóformán mindig egyetlen idegesítő számot hallhatunk, így még a Kossuth rádió is üdítőbb élményt jelenthet. Azoknak érdemes pénzt és fáradságot ölni a játékba, akik vagy igazi Golf megszállottak,



# FIRE 3 DEPARTMENT 3

**A tűzoltóknak nem kell sokat magyarázkodniuk, hogy csodáljuk őket. Mégis készült egy játéksorozat, amely igyekszik realisztikusan bemutatni, hogy milyen kemény és életveszélyes munkájuk van, hátha megértjük. Most tehát harmadszor is itt a lehetőség, hogy a lánglovagok életét tanulmányozzuk.**

**A** *Fire Department* sorozat legújabb tagja (ahogy a korábbi részek is) gyakorlatilag egy real-time stratégia, ahol a városi tűzoltók munkáját ismerhetjük meg közelebbről. Különböző nehézségű és komplexitású tűzesetekhez kell kiszállnunk a megfelelő járművekkel és személyezettel, valamint el kell oltanunk a forró veszedelmet. Ez elsősorban nagyon könnyűnek hangzik, de mindenkit biztosíthatunk, hogy a *Fire Department 3* nem adja olcsón a sikert, nagyon meg kell izzadunk, hogy végig tudjuk vinni a játékot. A lánglovagok élete nem csak játék és mese, nekünk pedig vigyázni kell az életükre, és persze a veszélyzetben ott rekedt civilek biztonságáért is mi felelünk. Kökemény harcot ígér a Monte Cristo legújabb RTS-e, ahol az ellenség maga a tűz, minden elképzelhető formában.

## POR ÉS HAMU

A küldetések eleinte elég könnyűnek látszanak: a nagymama égve hagyta a sütőt, és lángra kapott a konyha, Pistike fel akarta gyújtani a macskát, aki lángoló háttal a fészerbe rohant, és így tovább. Ilyenkor kivonul egy kisebb állomány, és hamar rendet rak. Később azonban irrodaházak, robbanásveszélyes anyagokat szállító vagonok, belvárosi lakóházak és más veszélyes helyszínek lesznek

a tűz martalékai, és a mi feladatunk is egyre nehezebbé válik. A teljesen 3D-s grafikai motor lehetővé teszi, hogy madártávlatból, vagy egészen közelről irányítsuk az eseményeket, és bár a látvány nem túl megkapó, a tűz és a füst árbározása elég valóságos ahhoz, hogy néha beleborzongjunk a játékba. Főleg, amikor már egy egész utca lángokban áll és az emberek egyre nehezebben birkóznak meg a kegyetlen hőséggel. Az ilyen pillanatok minden játékos számára kihívást jelentenek, ezért mindenképpen érdemes kipróbálni a Monte Cristo legújabb alkotását. Nem fogunk hasra esni tőle, de okoz néhány kellemes órát, amit kár lenne kihagyni. Pláne, ha szerettünk volna tűzoltók lenni kiskorunkban, de aztán valahogy a számítógép előtt kötöttünk ki.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

70%

FEJLESZTŐ:  
**MONTE CARLO**

KIADÓ:  
**MONTE CARLO**



Remélem a tegnapi babfőzelék most nem kavar be

# BODE MILLER ALPINE SKIING

**Végre elért minket a nyár és lassan kezdjük elfelejteni a hideget, a rengeteg havat, de a sielés persze ettől még a lagymatag melegben is jól jöhet – főleg akkor, ha egy kellemes sportjátékban hódolhatunk téli szenvedélyünknek.**

**A** 49Games gondosodott arról, hogy a nyáron se felejtünk el síelni egy keveset, és megalkották a *Bode Miller Alpine Skiing* (vagy másik nevén *Ski Alpine 2006*) című játékot, amely ugyan nem lesz örökérvényű klasszikus, mégis komolyabb figyelmet érdemel. Persze a virtuális sielés sosem volt igazi aranybánya, a grafika, a fizikai modellezés, és a versenyek hangulata döntötte el, hogy egy szimulátor sikeres lehet-e ebben a témában, vagy örök felejtésre van ítélve. Szerencsére a *Bode Miller Alpine Skiing* minden kritérium esetében sikeresen vizsgázott, de igazi vonzereje nem a látványban és a játszhatóságban rejlik (hiszen ilyenből láttunk már nem egy remek alkotást), hanem a finom RPG beütéssel köti le a játékost, valódi karakterként megteremtve a hófedte pályákon csúszkáló versenyzőket. Ez az ötlet egészen más színben tünteti fel az egész dolgot, lássuk, miről is van szó!

kíthatjuk ki kedvenc karakterünket, és a versenyeken szerzett pénzből egyre jobb cuccokat és kellékeket vehetünk számára. Természetesen a World Cup megnyerése lesz végső feladatunk, de ehhez sokat kell edzenünk, kisebb versenyeken indulnunk, és arra is érdemes ügyelni, hogy karakterünk minden sportágon belül sikereket érjen el, különben csökken a morálja és rosszabbul teljesít a pályán. Mintha egy kis *The Sims* mellékeze lenne a dolognak, de tény az, hogy versenyzőnknek itt saját személyisége van, amire az egész játék során figyelniünk kell. Ez remek újítás, sokkal érdekesebbé teszi a karrier módot, de ha még ez sem lenne elég, akkor netes és LAN multiplayer is rendelkezésünkre áll. Látványos, hangulatos, innovatív játékkal akadt tehát dolgunk így nyár elején, őszintén örültünk a meglepetésnek. Csak ajánlani tudjuk.

## A LECSÚSZÁS MŰVÉSZETE

Ha valaki csak egy kellemes sportjátékot vár a 49Games fejlesztőitől, megkapja, amit remél. Könnyű és egyszerű játékmódok adnak néhány perces élményt a sí szerelemeseinek, mint például a Downhill, Slalom, Giant Slalom és a Super G. Ezeketunalomig ismerhetjük más programokból is, a *Bode Miller* igaz eszenciája a karrier módban rejtezik, ahol mi magunk ala-

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

85%

**49GAMES**

**MERSCOM**





Kommandós film, olcsó színészekkel rendel!

Na így készült a Függetlenség napja című kasszasiker is.



...és akkor a gigantikus légyfejű alien lerombolja a várost.



# THE MOVIES STUNTS & EFFECTS

A *The Movies* sikere után várható volt, hogy az Activision erőltetni fogja egy kiegészítő lemez megjelentetését, és ez bizony így is történt. A *Stunts & Effects* alcímet viselő alkotás minden otthoni filmkészítő álma, a virtuális zseb-Hollywood most csak a miénk lehet.

Molyneux nagy álmából kétségtelenül zseniális játék született, elvégre ki ne szeretne a filmszakmában elhelyezkedni, még ha csak virtuálisan is. A mozik világa kétségtelenül vonzó játéktéma, és a *The Movies* bebizonyította, hogy nem csak a Tycoon menedzselésre nyitottak a felhasználók, hanem a filmkészítés ötlete is igen csak feltűzeli a nagyközönséget. A *The Movies* sikere után - ahol egy filmstúdió menedzselése, és Hollywoodi sikerprodukciók forgatása volt a feladatunk - várható volt, hogy az Activision nem hagyja ennyiben a dolgot, így most nyárra meg is érkezett az első kiegészítő lemez, amely a *Stunts & Effects* címet kapta. Ebből nem nehéz kikövetkeztetni, hogy milyen újításokkal találkozhatunk, ha beszerezünk az alkotást, a kasz-

adőrök, és a felturbózott speciális effektek komplett tárháza került fel a korongra. Nos, akik a *The Movies*-ban a romantikus filmek készítését szerették a legjobban (mert ugyebár több stílusban is készíthetünk filmet), azok most hoppon maradtak, elsőként az akciófilmek rajongóira gondoltak a fejlesztők, most ők dőzsölhetnek az újításokban és extrákban. Van itt minden, ami egy filmrendező ingere, igaz, véleményünk szerint kicsit több ötlet is bekerülhetett volna a kelléktárba, de ne legyünk telhetetlenek, lássuk miről is van szó. Először is a komplett játékmenetet érintő változás a kaszadőrök megjelenése stúdióinkban. Ez azt jelenti, hogy szabadon alkalmazhatunk filmjeinkhez szakértő segédként, persze komoly pén-

zeket kell leperkálnunk azért, hogy komoly munkát végezzenek. Sokféle karaktert választhatunk, fontos, hogy kedvelt színészeinkre is hasonlítsanak, és természetesen folyamatosan fejleszthetjük őket (megint sok pénzkidadás, hiába, a mozi szakma már csak ilyen), hogy egyre hatékonyabb melót

## » KASZKADŐRÖK, ÉS A FELTURBÓZOTT SPECIÁLIS EFFEKTEK KOMPLETT TÁRHÁZA KERÜLT FEL A KORONGRA «

végezzenek a forgatásokon. Persze egy autós üldözésnél, vagy tűzbe ugrás jelenetnél komolyan meg is sérülhetnek új alkalmazottaink, ez sajnos szintén a mi zsebünket terheli. A kaszadőrökre tehát vigyázni kell, szerencsére ott van nekünk a modern technika is.

### MAJMJOLJUK A NAGYOKAT!

Ma már szinte elképzelhetetlen, hogy egy nagy hollywoodi produkcióban ne kapjon helyet a digitális technika, vagy éppen a számtalan jól bevált trükkfelvétel. A *Stunts & Effects* segítségével mi magunk is kipróbálhatjuk ezt az áldásos módszert, vagyis már nem kell komplett városrészt felépítenünk, ha grandiózus jelenetet forgatunk, elég egy jól modellezett makett használatát. Ha például olyan film készítésébe vágunk bele, amelyben egy gigantikus szörny lerohanja a várost, számtalan olyan eszköz áll a rendelkezésünkre, amelyek segítségével élethű pusztítást rögzíthetünk stábnkkal. Természetesen a kelléktárba is bekerült elég sok makett és díszlet, ame-

lyek megkönnyítik munkánkat, igaz, ez a gazdasági helyzetünket eléggé megnehezíti, hiszen a növekvő kiadásokkal is számolnunk kell. A blue- és greenscreen használatát is megtanulta már virtuális filmstúdióink, így könnyedén varázsolhatunk nem létező helyszíneket színészeink háta mögé, vagy akár *Superman* rep-

a *Stunts & Effects* jó darab, bár kicsit sovány ahhoz képest, amit az eredeti játék kínált nekünk. De minek is kritizálunk, hiszen akit érdekel ez a műfaj, már úgy is megszerezte a kiegészítőt, és legújabb kasszasikerét forgatja vele. Nem igaz?

ender

### HARDVER

MINIMUM	ÉZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	PIV 2,4 GHZ
256 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 4

A gyártó által megadott minimum konfiguráción senki ne próbálja ki ezt a játékot, a tesztjeppen is gyakran belasult, érdemes vasat tenni alá, hogy élvezetes legyen.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

A <i>The Movies</i> ötlete kétségtelenül nem avulhat el	GRAFIKA	8
Végre szabadon kezelhetjük a kamerát	HANGOK	9
Túl kevés az újítás, bőven elfért még volna több ötlet	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	8

### ENDER VÉGSZAVA:

Kiegészítő lemeznek egy kicsit gyengéneke találok, de azért elég sok új trükk és technikai újítás került a kelléktárba. Filmet csinálni pedig most is nagy élvezet.

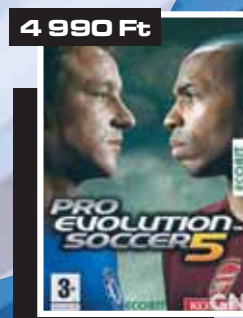
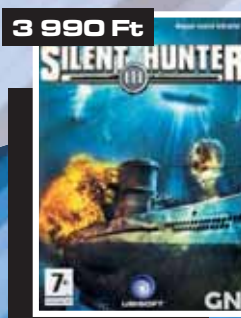
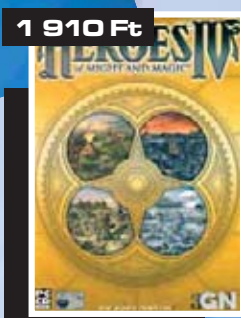
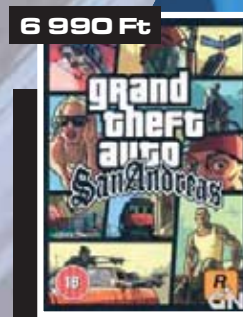
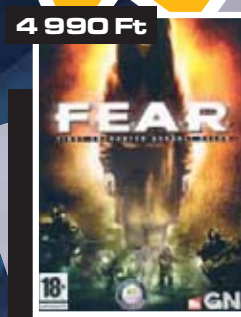
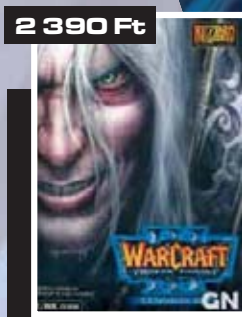
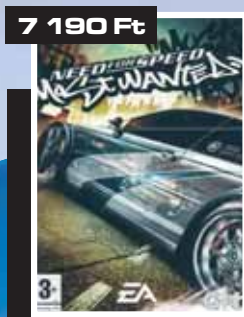
» 80%

### ÉS A TÖBBI:

<i>The Sims 2</i>	95%
<i>The Movies</i>	84%
<i>The Sims 2: Vár az Üzlet!</i>	77%



# Ha kell egy új game, klikkelj!



... és nem csak game



Előfizetés



Ajándéktárgy



Szoftver



Archív CD

<http://shop.gamestar.hu>







EXTRA RÉSZELETES EREDMÉNYEK A DVD-NI

# HŐSÖK TERE

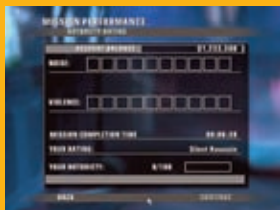
AZ EHAVI VERSENY BEKÜLDÉSI  
HATÁRIDEJE JÚLIUS 25.

## Kedves elektronikus sporttársak!

A megmérettetés rendületlenül zajlik, ráadásul az előző hónaptól kezdve a CD/DVD melléketlen is megtalálhatjátok az eredményeket, böngészhettek a korábbi tabellák között, ésatöbbi. Ha valaki benyit, legalább azt hiszi, valami fontos dolgot csináltak Excelben. De ne szaporítsuk a szót, lássuk ehavi nyertesünket! Pontosabban a neveiket!

### EREDMÉNYHÍRDETÉS

#### HITMAN: BLOOD MONEY



#### RUSH FOR BERLIN



1	FÁBIÁN ANDRÁS	6:39	MDBEAR	36405	1
2	REKENYI GYÖRGY	9:06	MIKLÓS BALÁZS	34068	2
3	STOECKY	9:37	MLACIX	32895	3

Gyurics Bálint	10:36	mcmester	31997
Ritóczi Tamás	12:10	Szabó Dániel	31692
Blénessy Barnabás	12:48	Carlos	31571
Bertóthy Dávid	13:41	Stoacky	28653
Miklós Tibor	14:40	Zuba Tamás	25952
Xelo	22:23	Szász József	24168
--G-man--	23:45	Derringer	23957

Fábián Andrásnak és MDBearnek gratulálunk, nyereményüket, a fél éves GameStar előfizetést postán küldjük. (Hogy máshogy is küldenénk? Postagalambbal?)

**Szabályok:** A játékból lopott képeket JPG formátumban küldjétek. Bár mindenki nevezhet több versenyszámban is, a különböző játékokban elért eredményeket minden esetben külön levélben kérjük elküldeni, a levél tárgya az adott játék címe legyen. Ha valaki nem írja alá a levelet, eredménye "Ismeretlen katona" néven kerül listázásra és nyereményét a Magyar Honvédség kapja meg.

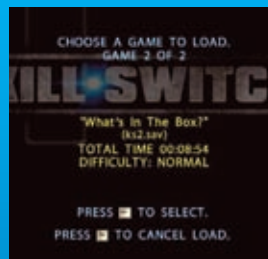
**Ha van olyan játék, melyben nagyon szeretné összemérni magad a többiekkel, írd meg!**

**Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket!**

**Címünk: hosoktere@gamestar.hu**

**Mint az közismert.**

## Ehavi versenyszámaink:



### 1. versenyszám

Ohohohó! Ez lesz ám a fun! (ejtsd: „fun”) Egyelőre nem tudtuk eldönteni, mi is legyen a nagy versengés tárgya, annyi ötletünk van. A Nagy GameStar WoW Extravaganza részleteiről a 132. oldalon, illetve a [www.gamestar.hu/wowgamestar](http://www.gamestar.hu/wowgamestar) oldalon talátltok bővebb infót. A konkrét versenyszámot a játékon belül kihirdetjük majd, addig a lényeg röviden: indíts egy hordás karaktert a **Burning Blade** szerveren, majd keresd meg valamelyik GS team tagot (boags, endergs, gyugs, stb.). Mi beveszünk frissen alapított GameStar guildbe, a többit pedig ott helyben lezsíroszuk. Hát nem nagyszerű? Dehogyne!

### 2. versenyszám

Mészárlás extravaganzá! Előre szólunk, némiképp vérszomjas olvasóink meglephetős előnyt élveznek – de remélhetőleg senki sem kattann be a játék végére. A feladat: vidd el a játékot minél hamarabb a második arab pálya végéig. Miután megölted a generálist, mentsd el a játékot, majd lépj ki a missionból. Küldetésből. A menüben katt a Load Game-re, majd válaszd ki a mentésed és itt készíts screenshotot – ezt a képet küldd be. A pálya neve: **What's in the Box?** Aki sajnálja de nem értette, mi a bánatot is akarunk, az nagyítóval vizsgálja meg a mellékelt képet – valami olyasmire számítunk.

### JAWS UNLEASHED

Ha profil névnek a shaark-ot adod meg, akkor minden bónuszt megkapsz. Ha profil névnek a bloooood-ot adod meg, akkor 1 millió ponttal indulsz.

### TRUE CRIME: NEW YORK CITY

#### Pályaválasztás

Állítsd meg a játékot és menj a CompStat/Map képernyőre, majd tartsd nyomva a [SHIFT]+[F] gombokat és nyomd le az [ENTER]-t háromszor.

#### 100 rossz zsarú pont

Állítsd meg a játékot és menj a CompStat/Map képernyőre, majd tartsd nyomva a [SHIFT]+[F] gombokat és nyomd le az [SPACE]-t háromszor.

#### 100 karrier pont

Állítsd meg a játékot, és menj a CompStat/Map képernyőre, majd tartsd nyomva a [SHIFT]+[F] gombokat

és nyomd le az [DELETE] gombot háromszor.

### MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

Játék közben nyomd le a [SHIFT]+[CTRL]+[ALT]+[C] billentyűkombinációt, és írható is a családokat:

addfood_500	500 étel
addmoney_100000	100,000 arany
addmoneytechnofood	penz, technológia, étel
addmoregold#	# mennyiségű arany
cheat_construction	az épületek azonnal elkészülnek
destroy_speedtree_objects	eltűnnek a fák
freeprixe	minden ingyenes
freetechno	minden épület és technológia elérhető



### FIGYELEM!

**Aki részt kíván venni World of Warcraft játékunkban, legeslegelsőlegésőbb JÚLIUS 20-ig keressen meg minket a játékban. Whispereljén, írjon levelet, adjon füstjelzést. A kill.switch versenyre JÚLIUS 24-én 23:59-ig lehet jelentkezni, közép-európai idő szerint. A határidő után küldött leveleket kinyomtatjuk, összefirkáljuk és kinevetjük.**

Aki pedig továbbra is ötmegás BMP-ke küld az elegáns, karcsú és legfőképp kisméretű JPG helyett, azt a 47-es ügynök személyesen látogatja meg az IfanView legfrissebb verziójával. Ezt már mondtuk, de egyrészt rettentő szellemesnek találjuk, másrészt mélyen igaz.



# PREY

## TIPPEK

**Bár a *Prey* nem a pokoli nehézségéről híres, azért alaposan leizzadhatunk rajta, ha nem figyelünk az apró részletekre is a pörgős akció mellett. A továbbiakban néhány tippel szeretnénk szolgálni azoknak, akik elakadtak Tommy nagy alienvadászatában.**

### 1. Szíveskedjenek kapaszkodni, a szőnyeg rögtön újraindul!

A hatalmas alien úrállomáson az idegenekhez hasonlóan mi is gravitációs szőnyegeken közlekedhetünk, ám előfordul, hogy néhány ilyen szőnyeg ki van kapcsolva. Ilyenkor keressük meg a kapcsolópultját, amely mindig a közelben van.

### 2. Szellemeskedjünk

Amikor szellemformát kellene alkalmaznunk, akkor mindig találunk egy furcsa ősi indián jelet, úgy-hogy ha netán elakadtunk, mindig sasoljunk, hogy nincs-e ilyen a közelben! Ilyenkor általában energiapajzsokon tudunk átlépni, vagy szellemhidakon keresztül menni.

### 3. Nem élet-halál kérdése

Amikor meghalunk, átkerülünk az örök vadászmezőkre, amelynek az a sajátossága, hogy hősünk egy idő után visszakerül a játékba fele HP-vel. A szemfüles játékos itt észreveheti, hogy különféle csápos jószágok repkednek a levegőben, amelyekbe belelőve feltápolhatjuk magunkat: a kék dögöket lelőve szellem „manát”, a pirosakat eltrafálva pedig életerőt kapunk vissza. Siessünk, mert egy idő után belesodródunk a lyukba.

### 4. Generálózunk a generátort!

Descent-szerű repkedéseink során egy olyan helyre érünk majd, ahol ki kell nyitnunk a felső átjárót. Ehhez négy generátorból hármat



## Bossok

**A bossok egy része nagyjából úgy működik, mint a *Doom 3*-ban, tehát amikor legyőztük az egyiket, akkor majd találkozunk újabb fajtáikkal később a játék során.** Mivel állandóan újjá tudunk éledni, ezért túlságosan nem nehéz (legalább is nem lehetetlen) őket kinyuvasztani, de azért pár tippel szeretnénk szolgálni, hogy a harc minél kevésbé legyen fájdalmas ránk nézve...

### Centurion

A *Prey* első nagyobb boss szörnye külsőleg pontosan olyan, mintha a *Doom 3*-ból vándorolt volna ki és nagyjából úgy is viselkedik: tulajdonképpen nem kell semmit csinálnunk, csak fedezék mögé bújni, időnként előugrani, megsorozni, aztán megint visszaugrani. Az egyik szobába berohanva megtaláljuk a géppuskát, ennek Tommy nagyon megőrül, mi pedig gyorsabban végezhetünk a döggel.

### Mutate

Ez tulajdonképpen nem egy boss, hanem amikor először találkozunk velük, akkor egyszerre sokan rontanak ránk belőlük. Mindenképpen tartsuk távol magunkat tőlük és amikor kinyírtuk az egyiket, még csak véletlenül se álljunk a lefedett ágyak közelében, mert onnan támadnak.

### Ember-alien mutáns

Nem akarom lelőni a poént, hogy pontosan kinek a mutánsával kell itt harcolnunk, de ha ehhez a részhez értek, már tudni fogjátok, kire gondolok. Ennél az ember-testű és négylábú borzalomnál nem elég, ha csak pusztán sorozzuk öklémét,

hanem amikor energiát szív a generátorokból, akkor el kell trafálni a csápjait, egyiket a másik után, amíg fel nem robbannak. Ha ezzel megvagyunk, már nem egy etvasz végezni vele.

### Keeper

A Keeperen folyamatosan rajta van egy pajzs, ezért az egyedüli módszer az elintézésére, ha előbb szétlőjük azokat a generátorokat, amelyek a pajzsot védik.

### Mother először

Amikor a Mother egy hatalmas elektronikus félig üveg, félig fémgömbben lebeg, akkor az a feladatunk, hogy valahogy megsemmisítsük az üvegrészeit. Ehhez nem elég pusztán szétlőni, hanem szellemformában bele kell nyilazni, majd amikor fehères formát ölt, akkor kezdjük el beledurrantani.

### Mother másodszer

A Motherrel itt már nem fogunk cicózni, hanem el kell pusztítani bármi áron. Természetesen őt is valami elektromos pajzs védi, úgyhogy ahhoz, hogy leállítsuk, le kell kapcsolni a generátorokat. Ilyenkor egy háromszög alakú „elem” libben elő belőlük, amelyeket szét kell lőni, aztán azonnal megsorozni a Mothert jó pár lövéssel. Amikor az összes generátort átkapcsoltuk, akkor vissza kell őket állítani (ne kérdezzétek, hogy mi a logika mögötte...) és kezdeni az elemlovészetet előlről. Kicsit unalmas boss fight (szerencsére itt sem halhatunk meg), de ez már tényleg a vég, úgyhogy kitartás!



## Nosztalgia - Descent

A *Descent* részek a játék legélvezetesebb de egyben legnehezebb részei is. A kis űrsiklónk igencsak sérülékeny, ezért adnánk pár jó tanácsot, hogy ne kelljen mindig visszajönni a szellemvilágból...

**SOHA** se lebegj egy helyben, mert ha sok ellenfél van a közelben (földi és légi egyaránt) akkor pillanatok alatt szétszednek. Mindig repüljess folyamatosan és vagy harcolj ezerrel, vagy legyél fedezékben.

**Mindig** jegyezd meg, hogy hol vannak a leszálló platformok és ha kezdesz nagyon lesérülni, akkor repülj vissza rájuk, mert visszatöltődik az energiad. Ilyenkor löni ugyan nem tudsz, de elég, ha egy picit arrébb röptölsz, akkor máris lekerültél a töltőről, szépen megszorozod az ellent, aztán megint visszaszállsz. Ezt a műveletet addig érdemes alkalmazni, amíg teljesen ki nem pucoltad a környéket, aztán szárnyalhatsz tovább.

A **siklón** van egy vonósugar, amivel az ellenségei fegyvereit kiránthatod a kezükből, de sokkal fontosabb, hogy bizonyos tárgyakat ki-, vagy elhúzhatsz az útból. Ezt a puzzle részeknél is alkalmazni kell (lásd még a másol) de egyszerűen akkor is, amikor valamilyen törmelék állja el az utunkat.



kell lekapcsolni (az egyik már nem működik). A generátorok közül kettő elektronikus pajzsok védenek, a harmadikból viszont rögtön ki tudjuk húzni a generátor-magot, úgy, hogy előbb szétlőjük védőpanelt, aztán a siklónk vontatósugarával ránthatjuk ki a herkentyűt. A másik két helyen szálljunk ki a siklóból, szellemformában jussunk át a pajzsokon, kapcsoljuk le őket, aztán ismételjük meg a vontatósugaras műveletet.

### 5. Keresd a kódot!

Az ajtózáró kódokat általában könnyen megtalálhatjuk – a kulcs szinte mindig a szellemforma alkalmazása. Tommy valamiért folyékonyan ért aleni, így a környéken lévő kijelzőkön leolvashatjuk a kiírt információkat, ezért nem lesz nehéz megtalálni a kó-

dokat valamelyik képernyőn. Egyetlen olyan kód volt, ami némi fejtorést okozott: ez közvetlenül az elektronikus ajtózáró alatt találjuk meg egy hulla közelében (szellemformában tudunk ide jutni), a fickó ugyanis a saját vérével írta le a számsort.

### 6. Állítsd a feje tetejére a világot!

Bizonyos helyeknél csak úgy tudunk továbbjutni, ha a gravitációs kapcsolókba belelövünk, aztán, amikor a feje tetejére áll a terem körülötünk, akkor meg kell találnunk azt a pontot, ahol a szobát visszafordítva a megfelelő helyre pottyanunk vissza. Amikor áthatolhatatlannak tűnő helyekre kerülünk, akkor sasoljuk tehát figyelmesen a plafont, hátha ott van a megoldás a fejünk felett.



## Extra fejtorő: ezt még Rubik is megirigyelné...

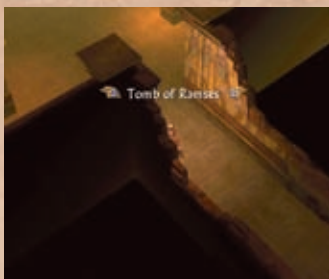
Az egyik pályán egy hatalmas kocka belsejébe kerülünk amelyet a szokásos gravitációs kapcsolókba belelőve forgathatunk ide-oda – ettől azonban még nem történik semmi, nem jutunk ki a kalickából... Az a megoldás, hogy figyelünk és irányítunk kell a „fehér fény” áramlását azon a útvonalon, ahol hiányosak a kockadarabkák és el kell vezetnünk a legvégéig, úgy, hogy a kapcsolókkal forgatjuk a kockát. Tudom, hogy ez így leírva roppant értelmese hangzik, de akik ennél a résznél tartanak, azok vágni fogják miről hadoválóok itt...





# TITAN QUEST

Gonosz lények özönlik el a világot, Görögországtól Kínáig minden felégettek maguk mögött, amit csak tudtak. Az istenek nem segítenek az embereknek ezekben a nehéz időkben, így csak az olyan hősökön múlik a világ jövője, mint te!



A második epizód végén elég ha csak abba a piramisba megyünk be, amelyik-be a küldetésünk szól.

## Lásd a földet

Nem kell mindig az egeret masiroztatni a talajon, hogy megtaláljuk a lényekből kiesett cuccokat. Ha lenyomjuk az [ALT] billentyűt, akkor minden a földön lévő dolognak kiíródik a neve, legyen az láda, tárgy vagy éppen arany.

## Gombolkozz

A játékban az egér bal gombján az alaptámadás van, a jobb gombján pedig nincs semmi. Ezeket a gombokat alul-középen tudjuk módosítani úgy, hogy jobb klikkelünk rajtuk. Ekkor megjelenik egy menü, amiből kiválaszthatjuk, milyen képességet akarunk oda rakni. Érdemes a bal gombra is speciális támadást rakni.

## Írány haza

Amikor megtelik a zsákunk, menjünk vissza valamelyik városba eladni a cuccokat. Ehhez nem kell sétálnunk,

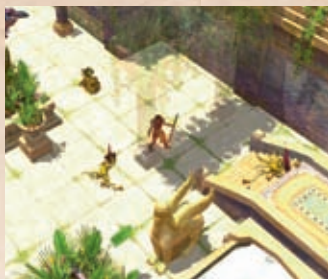
ugyanis az [L] gomb lenyomásával karakterünk lerak egy portált, amire ráklicskelve egy másik városba mehetünk (ahol ráléptünk az ottani telepport köré). Ha vissza akarunk menni kalandozni, akkor álljunk a városi portálra, és ott válasszuk ki a „piros” kört, ami a mi kapunkat jelzi.

## Döntéshelyzetben

Ha nem tudod, melyik tárgyat akard felvenni kettő közül, akkor vedd fel azt, amiért többet fizetne a boltos. Persze ez csak olyan esetekben érvényes, ha mind a két tárgy olyan tulajdonságokkal rendelkezik, ami megfelel a karaktered kasztjának.

## Segítség

Ha valami szörnyel nem bíránk el, és közel vagyunk a városhoz, akkor nyugodtan csalogassuk be a monsztrát



Babilonban vigyázzunk a kis virágellenfelekkel, nagyon sokat sebeznek és néha nehéz őket észrevenni.



A küklopszok elől érdemes futni, majd mikor ütni akarnak, félreállni és ütni őket, majd ismét futni.

a helyőrségig. Ilyenkor a bátor katonák nekiesnek ellenfelünknek, és addig csépelik, amik össze nem esik.



## A KARAKTERÉPÍTÉS

Egy jó karaktert nem is olyan egyszerű felépíteni mint azt gondolnánk. Az első megfontolandó kérdés, hogy mi legyen az alapszakmánk? Ezt mindenki a játéktípusa szerint válassza ki. Mielőtt pontot raksz a kiválasztott fára, nézd át az összes képességet és dönts el melyik az, amellyikkel irtani akarsz. Ha több is van, akkor bátran válaszd ki őket, hiszen később úgyis átrakhatod a tulajdonság pontjaidat. Fontos, hogy a kaszton belüli szintnövelést (oldalt plusz jel) nem lehet visszavonni! A másik fontos kérdés később érkezik, avagy mi legyen a másodlagos kasztunk. Ha teljesen jól megvagyunk az alapkaszttal, akkor érdemes a Nature-t felvenni, hiszen ennek segítségével bármikor fel tudjuk magunkat gyógyítani. Ha nem tudsz dönteni, akkor egy darabig ne is válassz másodlagos kasztot. Inkább figyelj ki, miben gyengélsz a karaktered, és úgy válassz. Ha például nem tud tömeget irtani akkor ott a Storm kaszt, ami erre kiválóan alkalmas.

## EGY KARAKTER BUILD

Spirit	Nature
Terion Attack 12/12	Regrowth 8/16
Arcane Lore 6/6	Accelerated Growth 8/8
Deathchill Aura 6/6	

Alap támadásként a Terion Attackot használjuk, hiszen az már területre sebez az Arcane Lore miatt. Azok az ellenfelek, akiknek sikerül közel jönniük, az aura miatt lassabbak lesznek, illetve ha még fejlesztjük az aurát, akkor kevesebbet sebeznek. A Nature fából a Regrowth segítségével állandóan tudjuk magunkat gyógyítani (ez legyen a jobb klikk), a fejlesztése miatt pedig még gyorsabban töltődik vissza a varázslat. Később érdemes még fejleszteni az aurát, illetve a Spirit vagy a Nature fából egy segitőt a nehezebb harcokra.



## A TULAJDONSÁGOK:

- Health:** Az életerő pontok számát növeli.
- Energy:** Az energia pontok számát növeli.
- Strength:** A fegyverünk sebzsését növeli.
- Intelligence:** Az energia pontok újratöltődésének sebességét illetve az elementális sebzsésünket növeli.
- Dexterity:** A támadó és védekező képességeket növeli, valamint a piercing sebzsést is.





A tigris kapitányokat mindig csaljuk el az általuk lerakott zászlótól.

### Ne törd magad

A városokat megtámadó lényekért általában semmiféle tapasztalati pontot nem kapunk, ezért nem érdemes időt pazarolni arra, hogy megvédjük a városorséget. Nyugodjunk meg, le fogják győzni az ostromló szörnyeket, a lakosoknak semmi baja sem esik.

### Mit is vegyek?

Ha árusnál jársz, érdemes gyorsan végignézni a portékáit, különösen a drágább darabokat. Néha lehet találni náluk olyan holmit, ami sokkal jobb, mint a szörnyekből összeszedett cuccaink. Különösen figyeljünk a zöld színű tárgyakra, ezek általában jobbak és drágábbak, mint arany társaik.

### Enchantok

A narancssárga színű kövek a meglévő tárgyainkat tudják erősíteni. Ezeket mindig érdemes felvenni, és elhasználni. Csak azokat a köveket tartsuk meg, amiket valamikor használni is fogunk, hiszen egyébként csak a helyet foglalják. Például a varázslónak felesleges egy erőt adó vagy éppen pajzsra rakható varázskövet tartogatnia, hiszen

nem kell neki a strength és pajzsa se lesz soha.

### Pakolászás

Ha már nem tudunk felvenni több dolgot, akkor érdemes megnézni a táskánkat, hogy minden hely ki van-e töltve. Ha nincs, akkor érdemes átpakolni a dolgokat, így több helyet szorítva az új itemeknek. Például két pajzsot rakhathunk egymás alá, és még befér az ő sorukba két potion is.

### Színes tárgyak

Ha zöld színű tárgy esik, azokat mindig vegyük fel, hiszen általában erősebbek és ritkábbak, mint az arany színűek. A kék tárgyaknak pedig feltétlenül szorítsunk helyet – esetleg egy aranyszínű kidobásával – hiszen ezek nagyon ritkák, és általában nagyon jó tulajdonságaik vannak.

### Lötyök

Mindig tárazzunk be élet és energia italokból, sosem lehet tudni mikor lesz rájuk szükség. Amikor egy új világba érkezünk, érdemes meglátogatni a boltot, hiszen újfajta, erősebb potionöket



Elsőként a varázslókat öljük meg, nekik kevés az életerejük de nagyon sokat tudnak sebezni.

## KASZTOK



**Storm** Egyetlen ellenfélnek vagy egy kis csoportnak tud hatalmas villám és fagy sebzést bevinni. A képességei között találhatóak lassító, fagyasztó és kábító varázslatok. Azoknak ajánlott, akik szeretnek távol maradni az ellenfelüktől, hiszen varázsló kaszt lévén kicsi az ilyen karakter védelme.



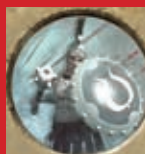
**Earth** Nagy hatósugarú varázslatokkal rendelkezik, melyek remekül használhatók csoportok kiirtására. Különlegessége, hogy tud idézni egy fölelelmentált, aki feltartja az ellenfeleket, míg ő a háttérből osztja a sebzést. Egyetlen ellenfél ellen is hasznos, ám neki is kicsi a védelme.



**Warfare** Az igazi harcos kaszt, azoknak való akik szeretnek folyamatosan és nagyokat ütni. Egyszerre akár két fegyvert is használhat, ha kifejlesztjük ezt a képességét. Kezdetben csak egyetlen ellenfélre ható ütései vannak, később viszont már tömegeket is könnyedén irt. Védelme nem túl nagy, ezért érdemes a Healthet is növelni, nem csak a Strengthet.



**Nature** Más játékokban Druidának hívhatnánk, hiszen a természetet hívja segítségül. Erős gyógyító varázslata és védekező aurája van. A csatában segítségül tudja hívni a természet lényeit. Sebző varázslatai mellett a fegyverével is remekül bánik, és szinte örökké él, hiszen könnyedén fel tudja magát gyógyítani.



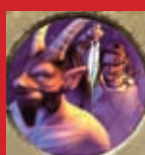
**Defense** Épp a Warfare ellentéte: kizárólag a védekezésre megy, nem pedig a henteslésre. A pajzsához rengeteg képességet kötődik, ami segít minél több ütést kivédeni, illetve csökkenti a sebződést. A csatában nagyon sokáig bírja, viszont egyáltalán nincs durvább ütése, így általában csak akkorát tud ütni, amekkorát a fegyvere.



**Spirit** Akárcsak a nekromanták más játékokban, ő is leginkább a túlvilági varázslatokban van otthon. Képes Lich Kinget és Ether Lordot idézni maga mellé segítőnek – utóbbit sajnos csak korlátozott ideig. Fontosabb varázslatai között van az életszívás, az élőhalott üzés, az agymanipulálás.



**Hunting** Remekül bánik az íjjal és a lándzsával egyaránt. Magasabb szinteken olyan képességeket kap, melyek segítségével nagyobb csoportokat is könnyedén elintéz. A vadásznak fontos, hogy tartsa a távolságot az ellenfelétől, ebben segítik olyan képességek mint például a csapda, mellyel lehálózza az szörnyeket.



**Rogue** Hatalmas sebzéseket tud bevinni egyetlen ellenfél számára, így szinte bárkivel könnyedén elbánik. Tud mérgezni, illetve vezettetni, ami folyamatosan sebzik az ellenfelet. Nagyobb tömegekkel nem tud mit kezdeni, ilyenkor az üss és fuss taktikát kell alkalmaznia.



is szoktak árulni. Minimum 20-20 itallal vágjunk neki kalandozni, de ha többel megyünk, az se gond, különösen, ha főellenfelek ellen vonulunk.

**Egy kis mellékes**

A városokban és a vadászmezőkön is találni embereket felkiáltójellel a fejük felett. Ők gyakran mellékküldetéseket adnak nekünk, melyek során közeli barlangokba kell ellátogatnunk és megszerezni egy tárgyat, vagy kiszabadítani valakit. A jutalom általában rengeteg tapasztalati pont és némi tárgy illetve arany, erre még rájön, amit a kaland során szerzünk. Szóval megéri mellékes munkákat vállalni.

**Add le**

Jó dolog a mellékküldetés, de sose felejtse el „leadni” azt. Hiába szerezzük meg a tárgyat vagy öljük le a szörnyet amit a küldetés ír, ha

utána nem beszélünk a küldetés adójával, aki a jutalmat adja.

**Körbe-körbe karikába**

Nem éri meg mindig az úton menni, hiszen így gyakorlatilag átszáguldunk a játékon. Menjünk inkább az út mellett, és fedezzük fel a területet, amerre járunk. Így sokkal több tapasztalati pontot és jobb felszereléseket gyűjthetünk össze.

**Pont újraosztás**

A nagyobb városokban megtalálhatjuk azokat a furafigurákat, akiknek „kék karika” lebeg a fejük felett. Itt lehet újratanulni a kiosztott képesség pontjainkat, tetemes pénzösszegért cserébe. Fontos, hogy a tulajdonságok szintjét – bal oldali csík – nem lehet csökkenteni semmilyen módon.

**SPOILER VESZÉLY!  
FŐELLENFELEK LEGYŐZÉSE**

**MEGALESIOS – TELKINE**

Amikor megidézi a lényeit, azonnal őket kezdjük el ütögetni. Véletlenül se a bosszú üssük, mert a megidézett lények segítségével bármikor vissza tudja tölteni az életterejét.

**A SZFINX ALJA**

Amikor a Szfinxen belül az utolsó terembe érünk, és leütünk egy lénygyártó tornyot, akkor feláll egy szobor a helyéről. Érdemes egyszerre csak egy szobrot életre kelteni, legyőzni, aztán a következőre rátérni. A szobrok lassúak, ám nagyot ütnek, így érdemes őket megütni, majd szaladni és ismét támadni.



**AKTAIOS - TELKINE**

Időközönként lemásolja önmagát. Ilyenkor egyszerűen üssük le a másolatokat, majd gyepáljuk tovább a bosszú. A fénykörökbe, amiket idéz, véletlenül se lépünk bele, mert hihetetlen sebességgel veszik le az életterőnket.



**TYPHON – BANE OF THE GODS**

Először üssük le a körülötte lévő szobrokat, mert azokból nyeri a durvább képességeit, mint például az életszívás vagy a meteoreső. Ha ezzel megvagyunk, akkor üthetjük a bosszú. Amikor tüzet fúj, feltétlenül álljunk el az útjából. Nem gond, ha a harc során meghalunk, csak a bosszú életterejé töltődik vissza, a szobroké nem.



Az OK Nyelviskolában a szóbeli nyelvvizsgák sikeraránya 95 százalék.

Ha szeretnél egy államilag elismert nemzetközi angol nyelvvizsgát SIKERREL elsőre letenni, akkor nézd meg ezt a linket:

[www.ok-nyelviskola.hu/trinity.php](http://www.ok-nyelviskola.hu/trinity.php)



Próbáld ki a legújabb mobil üriületet most csak 960 Ft-ért!

## VIDEÓ KÉPESLAPOK 06-91-229-999



Ha nincs elég szó, de a kép is kevés...  
**MONDD EL VIDEÓVAL!**

Töltsd le a videó képeslapjainkat és küldd tovább MMS-ben!  
Egy videóit bármennyiszor továbbküldhetsz!

A VIDEO KÉPESLAPOK KÉSZÜLÉKEI: Alcatel One Touch 756/757, HTC SDA LG A7110, LG UB110, LG UB120, LG UB130, Motorola C975, E1880, E398, E550, L7, MPX220, V220, V3, V330, V336, V545, V550, V551, V975, V980, NEC n238, NEC N336, Nokia 3205i, 3220, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6020, 6101, 6170, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6630i, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6620, 7200, 7280, 7600, 7610, 7650, 7700, 7710, 8800, 9300, 9500, N-Gage QD, N70-1, N90-1, Panasonic X700, X701, Segam myX-4T, myX-8, SGH-P207, SGH-P777, SGH-ZM60, Sharp TM-100, TM-150, TM-200, TO-GX25, TO-GX30, TO-GX30i, Siemens C65, CX65, CX70, M65, S68, S6, SK65, SL65, ST60, SX1, SonyEricsson J300i, K300i, K500i, K800i, K750i, P910i, V800, W800i, F500i, K500i, K700i, P900, P908, P910i, S700i, S710, V800, W800i, Z1010.

Találj magadnak társat  
**LAKÓHELYED SZERINT!**

Küldd el SMS-ben  
a **GEREG** szót  
a **1781**-re!

Regisztráld magad a megújult L'amour társkeresőben!



A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft /SMS!

WAP-os tartalmak (SZÍNES HÁTTÉRKÉP, VIDEO KÉPESLAP): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáféréseid és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

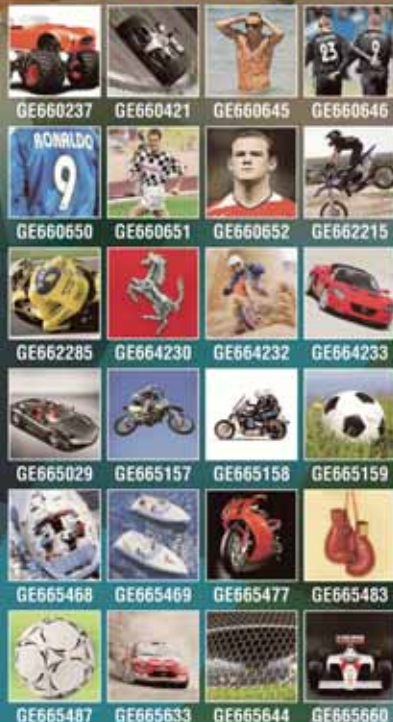
Színes háttérkép bruttó 480 Ft /SMS, Videó képeslap: bruttó 960 Ft /SMS. További csengőhangok, képzártszavak, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Teletor Kit. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.teletor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - aklainkról szóló - SMS fogadásához.

# mobilmatrix

## SZÍNES

## HÁTTÉRKÉPEK 06-91-227-222

### SPORTOS KÉPEK



### ALLATOK



### HÍRSEBÉGEK



### VEGYES KÉPEK





# WORLD OF WAR

**A Blizzard mindig is híres volt a minőségi játékaikról.** Legutóbbi fejlesztését, a *World of Warcraft*ot mindenki ismerni, ám eddig csak néhány tízmillióan próbálták ki. Most itt az idő, hogy megtapasztald milyen is az a világ, melynek már több mint 6,5 millió állandó lakosa van. Íme néhány tipp az első lépésekhez.

## Karakterkészítés

Ha bejelentkeztél a játékba és kiválasztottad melyik szerveren akarsz játszani, el kell készítened a karakteredet. Ehhez a *Create New Character* gombra kell klikkelned, amit a képernyő jobb oldalán alul találsz. Ki kell választanod a karaktered fajtát, aztán a kasztját, végül el kell őt nevezned. Ha akarsz, még módosíthatod a nemét, illetve a kinézetét is.

## Fajválasztás

Minden fajnak megvannak a maga különleges képességei, melyeket karakterválasztáskor érdemes figyelembe venni. Mindezek elenére elsődleges szempont mindig az legyen, mennyire tetszik kinézetre, illetve az élőkönyvezete (érdemes mindenkit kipróbálni, aztán kiválasztani a végleges karaktert).

## Fejldődj!

Minden páros szinten – először a másodikon – új képességeket tanulhat a karaktered. Ezeket a kasztod trénerétől tudod megvenni, akit mindig a kezdő városban találsz. Mielőtt először meglátogatod a tanítót, add el az eddig összegyűjtött cuccokat amiket nem használsz, mert bizony az iskola pénzbe kerül.

## Bevásárlás

Szinte minden szinten érdemes elnézni a közeli árusokhoz, hiszen náluk lehet vásárolni jobbnál jobb fegyvereket és páncélokat. Zsákokot is lehet kapni náluk, ami az alap táskánk mellé helyezve (a jobb alsó sarokba), még több helyet biztosít a tárgyaink számára.



Az emberek városában (Stormwind) a paladín tanár a katedrális könyvtárában található.



A sárga felkiáltójeles NPC-ktől vehetünk fel questeket, a szürke felkiáltójelésekhez még pudingok vagyunk

Nem kell azonban elverni minden pénzed, előbb-utóbb kiesik a szörnyekből is, ami csak kellhet.

## Megmondóember

A városban könnyű elkeveredni, különösen, ha először jársz valamelyikben. Ha valamit keresel, kérdezd meg az őrt, és ő válaszolni fog. A kistérképen egy nyíl jelöli, merre kell menned a céloddhoz, a térképen [M] pedig egy pötty mutatja.

## Egyedül nem megy

Ha nem tudod egyedül megcsinálni a küldetést, akkor keress magadnak valakit akivel együtt megoldjátok. Ha kifog rajtad egy mob, keress könyveket: ha szintje helyett halálfejet látsz, fuss! ☺ Ha szintje piros, sokkal magasabb nálad, ha narancssárga akkor kicsit magasabb vagy azonos, ha zöld, nálad alacsonyabb szintű.



Bátran kalandozz át más baráti területekre is. Szövetségeseknél a hajó (Menethil-Darkshore és Menethil-Dustwallow Marsh) míg a Hordánál a léghajó (Orgrimmar-Undercity, Undercity-Stranglethorn Vale) áll rendelkezésedre. Létezik egy semleges hajójárat is két goblin város, Ratchet és Booty Bay között.

## SZERVEREK

**PvP:** Ezeken szervereken a kezdő területek kivételével bárhol, bármikor megtámadhatod és megölheted az ellenséges frakció tagjait. Ez persze visszafelé is igaz, így ha „PvP enabled” vagy, bárki megtámadhat, néha a sokkal magasabb szintűek is lecsapnak – nem szép dolog, de majd ha nagy leszel, bosszút állhatsz. Azok a szerverek ahol a legtöbb magyart találsz: Bloodscalp, Ragnaros, Xavius.

**PvE:** Akik nem vágnak különösebb (néha bosszantó) kalandokra a szembenálló frakcióval, azok választják ezt a szerver típust. Itt csak akkor támadhat meg az ellenséges oldal, ha te is akarod. Éppen ezért nem nagyon vannak csatározások, nyugodtan lehet fejlődni, mobokat ölni. Magyarok itt: Arathor, Dragonblight, Nordrassil

**RP:** Vérbeli szerepjátékosoknak való PvE szerver, akik tudnak is angolul. Ezeken a szervereken nagy a fegyelem, mindenki kijátssza a karakterét („szerepjátsszik” eh) – különben kirúgják. Leginkább a Moonglade szerveren találsz honfitársainkat.

**RP-PvP:** Az RP és a PvP szerver keveréke, itt is nagyon szigorúak a szabályok, mindenképp ki kell játszani a karakteredet. Magyarokat a Venture Co.-n találsz.

## KIS KÉZI SZÓTÁR

Bármennyire is tudsz angolul, néhány rövidítés, illetve MMO-szlang könnyen kifoghat rajtad. Íme a legtöbbit használt rövidítések, kifejezések jelentése:

<b>AFK</b>	away from keyboard, azaz amikor nem vagy gépnél
<b>aggro</b>	amikor megtámad egy mob, akkor aggro-t kaptál
<b>AoE</b>	Area of Effect, azaz területre ható varázslat
<b>biobreak</b>	Ha természetes szükségleteid – evés, ivás egyéb – elvégzése érdekében hagyod el a gépet
<b>BRB</b>	be right back, avagy rögtön jövök
<b>buff</b>	tulajdonság/képesség növelő varázslat
<b>ding</b>	amikor szintet lépsz „dingelsz”, manapság nem annyira használatos
<b>DND</b>	do not disturb, azaz ne zavarj
<b>DoT</b>	Damage over Time, olyan varázslatok (pl. átkok), amik nem azonnal fejtik ki teljes hatásukat, hanem bizonyos időn át sebzik az ellenfelet
<b>gank</b>	Amikor játékosok úgy ölnek meg, hogy esélyed sincs ellenük
<b>GLHF</b>	good luck & have fun, avagy sok sikert, jó szórakozást
<b>guild</b>	klán vagy céh, közös játékbeli célok elérésére összeállt játékosok számára
<b>HoT</b>	Heal over Time, bizonyos időtartamon át gyógyító varázslat
<b>LFG</b>	Looking for Group, avagy csapatot keresek (ha beszállnál egy alakuló partiba, pl. valamelyik instance miatt)
<b>LFM</b>	Looking for Member, avagy csapattagot keresek (ha már csak 1-2 partitag hiányzik ahhoz, hogy teljes legyen a csapat)
<b>loot</b>	A Mobokból kieső tárgy
<b>mob</b>	Leölhető nem játékos karakter, illetve szörny
<b>ninja</b>	amikor egy játékos igazságtalanul elveszi egy másik játékos lootját
<b>OMG</b>	Oh My God!
<b>PULL</b>	Egy mob csoportjából való kihúzása (általában lövéssel)
<b>RL</b>	Real Life, avagy valós élet (nem sok /WoW-osnak van)
<b>TY</b>	Thank You, avagy köszönöm
<b>WTB ...</b>	want to buy, avagy vennék ...-t
<b>WTS ...</b>	want to sell, avagy eladnék ...-t



# RCRAFT



Mindenképp próbáld ki a taurent, mert július 10-16-ig Mulgore-ban (tauren kezdő hely) van a Darkmoon Faire, a WoW vándorcirkusza és vására.

## Küldetés bár

Amikor a városokban/településeken jársz, mindig vegyél fel minél több küldetést (sárga felkiáltójel az NPC-k feje felett), lehetőleg azonos területre, így gyorsabban meg tudod őket csinálni. Hogy ne kelljen mindig az [L] gombot nyomogatni, a quest ablakban kattints a küldetés nevére miközben a [SHIFT]-et nyomva tartod.

## Hová lettek a spellek?

Az új képességek, amiket páros szintenként meg tudsz vá-

sárolni, automatikusan a Spell Bookba kerülnek – ezt a [P] betű lenyomásával tudod előhozni. Ha bal gombbal rájuk nyomsz, és lenyomva tartod a gombot, akkor kihúzhatod őket az action barra, ahonnan akár a szám gombokkal is tudod aktiválni őket.

## Még több gomb!

Ha kevés az alsó menüsorban lévő 12 gomb, akkor az Interface Optionsben kapcsold be a bal alsó, jobb alsó, illetve jobb oldali menüket, így akár 60 képességet/tárgyat is kirakhatsz az UI-ra.

## HASZNOS OLDALAK

<http://www.wow-europe.com/>  
<http://www.thottbot.com/>  
<http://www.allakhazam.com/>  
<http://www.curse-gaming.com/>  
<http://www.warcraftmovies.com/>  
<http://www.worldofwarcraft.hu/>  
<http://szotar.sztaki.hu/>

A hivatalos európai WoW oldal  
Tárgyak, küldetések leírásai  
Küldetések, lények, tárgyak leírásai  
UI kiegészítések gyűjtőhelye  
WoW filmek minden mennyiségben  
A magyar WoW-os oldal  
Szótár, ha valamit nem értesz

## ILLEMKÓDEX

Szerencsére annyira nem bonyolult az, hogy mit illik és mit nem illik csinálni a *World of Warcraft* világában, de azért jó, ha mindenki tisztában van néhány dologgal, vagy nagyon hamar lejárathatja magát a többiek előtt. Mivel kicsi a világ, a rossz hírnév előbb-utóbb visszaüt...

- Ne kéregezz más játékosoktól pénzt, felszerelést
- Ha segítenek neked, illik azt megköszönni
- Ne káromkodj!
- NE ÍRJ CSUPA NAGYBETŰVEL!
- Ne ordibálj (/yell) fölőselesen

GRAPHICS BY  
#VIDIA.

inno3D

PCI EXPRESS

512MB 256-bit GDDR3

GeFORCE 7 GF 7900 GTX

Dual 400MHz RAMDAC

PCI EXPRESS

256MB 256-bit GDDR3

GeFORCE 7 GF 7900 GT

Dual 400MHz RAMDAC

PCI EXPRESS

256MB 128-bit GDDR3

GeFORCE 7 GF 7600 GT

Dual 400MHz RAMDAC

PCI EXPRESS

256MB 128-bit GDDR2

GeFORCE 7 GF 7600 GS

Dual 400MHz RAMDAC

SLI  
-READY-



# GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Egy birodalmat irányítani nem könnyű feladat, hát még felépíteni! Most itt az alkalom, te is kipróbálhatod magad mint ókori helytartó és várostervező. Ha rögtön te akarsz lenni a legprofibb polgármester, érdemes átolvasni az alábbi kis „tananyagot”.

## Általános Típek

**Cézár ajándéka** Amikor a településünk elér egy bizonyos létszámot, az uralkodó megajándékoz minket bizonyos mennyiségű nyersanyaggal, illetve megengedi, hogy építsünk egy egyedi építményt. Ezeket az építészeti remekműveket a lakónegyedünk közepén húzzuk fel, de legalább olyan helyen, ahol nagyon sok ház kerül a hatósugarába, hiszen a polgárok az örömtől rögtön „színtet lépnek”.

**Katonadolog** A barakk és a benne legyártott katonák csak arra jók, hogy rabszolgasorba taszítsanak, illetve kiirtsanak barbár törzseket. Miután egy falut megszereztünk, természetesen nem kereskedhetünk vele tovább.

**Szolgatartás** A rabszolgák külön épületben laknak, amit ugyan nem vagyunk kötelesek felhúzni – hiszen anélkül is remekül dolgoznak – de mindenképp megéri kiadni rá a nyersanyagot. Ha egy-két ilyen elhelyezünk a raktárak környékén, azzal jelentősen csökkenthetjük az esélyt a rabszolgák lázadására.

**Dekoráció** Ugyan nem feltétlenül

szükséges, de azért ajánlatos minden-hova utat építeni, hogy ki is nézzen valahogy a városunk. A másik plusz elem a dekorációk illetve kertek, amikkel nyugodtan szöszölgessünk el, míg a rabszolgák felhúzzák az épületeket. Ezek ugyanis ingyen vannak, és még emberi erőforrást sem igényelnek.

## Építési tanácsok

**Forgatás** Az épületeket úgy érdemes beforgatnunk, hogy a bejáratuk mindig a raktár felé legyen. Így sokkal gyorsabban kapja meg a szükséges anyagokat, és hamarabb is szállítják el onnan a cuccokat.

**Oltárt mindenkinek** Az oltár jó: gyorsan elkészül, szeretik az emberek, és a környezetében lévő házak „színtet lépnek”. Tegyük le minél több oltárt, de figyeljünk, hogy ne ütközzenek a hatósugaraik (zöld kör). Még akkor is kell oltárt elhelyezni, ha raktunk templomot a közelbe, ugyanis az egyik nem helyettesíti a másikat (és még azt mondják, hogy nem hierarchikus az egyház... -ender).

**Élelmezési iparág** Egy-egy gabonafarm vagy éppen bocitenyészet lerakása után, építsünk hozzá legalább egy, de inkább két feldolgozóüzemet.

## KUTYAHARAPÁST PREFEKTUSSAL

**Akár mennyire is bonyolultnak tűnhet, azért mégiscsak egyszerű a játék „megelőző” rendszere. Csupán három különböző épületet kell felhúznunk, és sok baj nem érhet minket.**

**Herbalist Shop** Az influenzától a pestisig mindent itt gyógyítanak a doktorok. Szerencsére nem kell minden sarokra felhúznunk egyet, elég minden „blokkba” rakni belőle.

**Prefecture** Itt dolgoznak az igazán bátor emberek, hiszen ha valahol a körletükben tűz üt ki, ők rohannak eloltani azt. Ha zavargások támadnak a környéken, akkor is ők mennek ki lecsitítani a népet, ezért elég sűrűn építsünk belőle. Ne felejtsünk el a városba minél több kutat építeni, hiszen azokból merítik a vizet a lángolvagok.

**Watchtower** Csak akkor érdemes őrtornyokat felhúzni, amikor ellenséges barbár törzsek is vannak a pályán. Ezek csupán a minket ért támadásokat hivatottak visszaverni.

Nem csak a tűz miatt érdemes többet készíteni, hanem mert a nyersanyagok gyorsabban teremnek, mint ahogy a pékünk/hentesünk dolgozik.

**Menjen a munka** Minden lakóépületnek van egy hatósugara, ami azt jelzi, hogy az ott élő emberek milyen messzire mennek el melőzni. Ügyeljünk arra, hogy annyi munkahely legyen, ahány dolgozós kéz lakik a városunkban.

## Sarki kocsmá, nem kocsmá

A taverházakat mindig központi helyen húzzuk fel, a lakókörletünk közepén. Ha egy ház is kiesik a hatósugarából, már nem tud biztos információkat mondani nekünk a polgárok igényeiről.

## Kereskedelmi tippek

**Azonnali szállítás** A kereskedőházból gyakran igen lassan szállítják át a rabszolgák az import árut. Ha azonnali szükségünk van a beszerzett cuccokra, akkor állítsuk le a kereskedést a Trade Postban. Ilyenkor a rabszolgák rögvest

megkezdik a ház kiürítését.

**Gyorsabban!** Ha valamelyik épületünket minél gyorsabban szeretnének beüzemelni, akkor tegyük nagyon közel a raktárakhoz. Ez különösen a Trade Postoknál fontos, mert azokban gyakran változik az import/export áru.

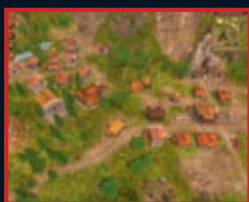
## Dolgozó emberek

Lehetőleg minél több rabszolgát vásároljunk, minimum annyit, ahány lakosa van a városunknak. Persze ha fejleszteni akarunk, akkor még inkább kellene ezek a munkásemberek, ezért minél hamarabb hódítsuk meg a környező aranybányákat.

**Kereskedőlánc** Akár 2-3 kereskedő épületet is érdemes felhúznunk, még egymás mellé is. Így szinte bármit bármire tudunk cserélni, ha jól csináljuk. Például van borunk, de szeretnének fémeket. Akkor üssünk nyélbe egy üzletet Rómával, ahol a bort pénzre váltjuk, majd a pénzből vegyünk fémeket. Persze, ha közvetlenül tudunk fémeket szerezni, az még jobb..

## VÁROSTERVEZÉS

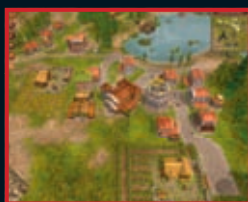
A jól megszokott „egymás mellé felhúzókat mindent és akkor nem érhet semmi baj” stratégiák nem válnak be a *Glory of the Roman Empire*-ben. Itt a pályák szép nagyok, és mivel magunk vagyunk – no meg a barbárok – használjuk ki a teret, szépen különítsük el a dolgokat. A pályatervezők a legtöbb pályát úgy készítették el, hogy jól elkülönülnek a bányatelepek, az étel illetve ruha gyártók-termelők, illetve maga a főváros. Egy-egy fennsíkra érdemes csupán egy-egy típusból lepakolni az épületeket. Persze, itt se feledjük el azt, hogy a lakóépületeknek bizony hatósugaruk van. A központi városból senki sem fog átjárni dolgozni „falura”, ez még csak az ókor! Ezért minden településre kell építenünk házakat, oltárt, prefekusi épületet a tűz miatt, és Herbalist Shopot a betegségek végett. Érdemes még 1-1 szórakoztató létesítményt is lerakni, amitől az épületek tovább fejlődnek.



Bányatelep templommal és kereskedőházzal



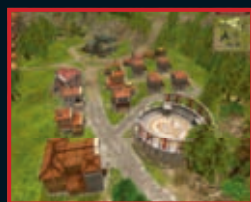
Főváros ultramodern épületekkel, a lakosság növelésére



Ruha és bor gyártó telep



Élelmiszer készítő blokk



Katonatanya, barakkal, fegyverkovácsokkal, színházzal



# Gyorsaságoddal 1959 Ft-ot spórolhatsz ha előfizetsz a GameStar magazinra!\*

**Most 3 lapszámot  
3729 Ft-ért kapsz meg!**

**Az akció kizárólag 3 munkanapig érvényes  
(2006. július 17–19-ig).**

**Megrendelheted ügyfélszolgálatunkon:  
Telefon: 577-4301; E-mail: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu); Fax: 266-4343**

**\*Ha újságárusnál vennéd meg kiadványunkat 3 hónapon keresztül, akkor 5688 Ft-ot kellene fizetned.**

**Az akció az előfizetői rendszerünkben még nem nyilvántartott, új előfizetőkre érvényes, tehát már meglévő előfizetés meghosszabbítására nem vehető igénybe.**



# KVSZOFTVER

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN

**Hős Berkenyénk a nagy meleg ellenére is válaszol és válaszol!** Használjátok ki a lehetőséget és ha elakadtok egy játékban, ne gondolkozzatok, csak írjatok a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)-ra. Talán az is elég, hogy „elakadtam segíts köszi”, próbáljátok ki.

## S. PÉTER OBLIVION

Csá Berkenye! Azt szeretném megtudni, hogy miként tudok kapcsolatba lépni a mágus és a harcos céhhel? Mindenhol kerestem őket, de sehol sem tudok csatlakozni hozzájuk. Viszont megvan a bérgyilkos és a tolvaj céh. A tolvaj tesztél az a csaj, akivel megyek a társam vagy a riválisom, mert pár másodperccel később értem abba a házba, ahová ő ment és nem volt ott semmilyen könyv.

**Ki van táblázva, melyik céh hol található. A harcos és mágus céhek például egyaránt Chhorrolban. Az a „csaj” az ellenfeled, és hamarabb lopta el a könyvet, mint Te. Így aztán ezt megszívtad. (több együtt-érzést, Berkenye! pl. „ne csüggedj, az ezüstérem is szép” stb. - mazur)**

## H. PETI OBLIVION

Írtatok, hogy három módja van a vámpírrá válásnak:

1. Beálltam a *brotherhood*hoz és eljutottam addig, amíg felajánlják. Mondták, hogy aludjak kétszer náluk és már vámpír is vagyok. Semmi nem történt.
2. Megöltem egy vámpírt, és erre kijön, hogyha alszom, akkor jönnek. Jön is egy szellem, de ő „csak” megölni akar.
3. Ha négy napig nem eszünk, vámpírok leszünk (állítólag). Fél éve nem eszek, semmit.

Csak azért szeretnék vámpír lenni, mert akkor adnak egy tök jó kigyógyulós küldit, amit majd megcsinálók.

Aham... jól bírod a fogyókúrát ☺. Nos, harcolj vámpírokkal, amíg meg nem látod a "you have contacted porphyric hemophilia" üzenetet a játékban. Ezt a fertőzést ne gyógyítsd meg *cure disease*-zel, hanem inkább aludj párat, s máris vámpírrá válsz. Amúgy a négy nap nem-evés másra vonatkozik. Ehhez már eleve vámpírnak kell lenned. Úgy tudom, minél többet eszel (mármint iszol vért), annál inkább vámpírrá válsz.

## ZSOLT HL2 EPONE

Hi! Elakadtam a *Half-Life 2: Episode One* azon részénél, amikor fel kell kapcsolni az áramot, amire kinyílik az ajtó, de a víz, ami körülöttem van, kinyír, ha belemegyek, felfelé meg csak azok a lények vannak, amik felszívnak. Hogy lehet az ajtóhoz eljutni?

**Mielőtt felkapcsolnád az áramot, tedd a leszakadt rámpa víz alá merülő része alá a szemközti kék hordót. Ezután az már a felszínen marad, ha ráállsz. Kapcsold fel az áramot, majd a rámpa végéről át tudsz rugaszkodni a jobb oldali romokra. Onnan pedig már gyakorlatilag egyenes az út az ajtóhoz.**

## SPLINTER GTA: SA

Azt szeretném megtudni, hogy a *GTA San Andreas*ban a *Gambling* Skillemet

hogyan tudom fejleszteni? Mert megvan már mind az ötven patkó, az egyik oldalon azt írták, ha megvan, sokkal több szerencsém lesz a kaszinókban. A *Stats*-ban most full üres a *Gambling* mérce, szóval nem tudom. **A válasz igen egyszerű: sokat kell rulettenni, lehetőleg nagy tétekkel.**

## CS. ZOLTÁN ADVENT RISING

Szeretném, ha segítenél. Az *Advent Rising*ben ott tartok, amikor azt a nagy lila dögöt kell kinyírni. Már mindent próbáltam (fegyverek, képességek),

módba, és utána így kell ismételtlen támadni, amíg meg nem hal.

## SAM HEROES V

Elakadtam a *Heroes V*-ben az első epizód negyedik küldetésénél, ott amikor a *Tear of Asha* grált kell megtalálni. Olvastam az újságban, hogy obeliszket kell keresni, de én nem találtam egyet sem. Leírnátok, hogy néz ki? Hol tudom letölteni a magyartását?

**Olyasmi magas, mint a hős, s nagyjából egérkurzorni széles (ha**



de semmi nem sebz. Gondoltam, hogy amikor felemeli azt a nagy követ, valahogy ráejtetem a fejére, de az sem ment.

**Pedig az a megoldás. Meg kell lökni a követ, amikor a feje fölött tartja, használj Surge-t a szörnyön vagy Liftet a kövön és az a fejére fog pottyanni.**

**bezoomol akkor összemegy? - mazur).** Általában homokszínű kőből van és világoskék jelek vannak rajta, de ha ráyomsz, ki is írja, hogy obeliszk. A játék itthon magyar nyelven jelent meg. Egyébként honosításokat a [www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu) oldalon érdemes keresgélni. Ezt az egy címet mindenképp érdemes megjegyezni.

## SNIPER MAARKCK X-MEN 3

Az *X-Men: The Official Game*-ben ott akadtam el, amikor annak a hurrikánnak a közepében vagyok, és ki kell nyírni azt a nagykörmű csajt (asszem *Deathstrike* a neve) és meg kell menteni *Stormot*. Ez a *mission* Rozsomákkal van.

**Olyan jó, mikor keveritek az angol és magyar kifejezéseket ☺ Egyébként csak támadni kell, meg visszavonulni és ezt ismételtetni, amíg fel nem töltődik a  *fury meter* (sorry ☺). Ekkor aztán válts át  *fury***

## V. ANDRÁS HEROES V

A *Heroes V*-ben szörnyen bosszant, hogy szinte egyáltalán nincsenek, vagy csak nagyon kevés cuccot találók, illetve a varázslatok szinte teljes hiányában szenvedek, pedig felfedeztem az egész térképet, miért van ez? Talán mert normálon megyek?

**Az lehet, hogy *artifact*ből kevés van, de varázslatod valószínűleg azért nincs, mert nem vettél varázskönyvet, illetve nem építetted fel a *mage* guildeket. De ha mégis,**

## LINKAJÁNLÓ

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) címre és reménykedj a gyors válaszbán! Ha nem válaszolunk azonnal, az nem azt jelenti hogy személyes problémánk van veled, vagy direkt nem áruljuk el a megoldást, mert csúnyák vagyunk. Nézz körül az alábbi oldalakon:

Tuti tipp: [gamestar.hu/forum](http://gamestar.hu/forum)

Öröm és boldogság számunkra látni, hogy bátran kérdezték tőlünk. Pedig sok esetben fórumunk gyorsabb megoldás lehet:

- Keresd az „Általában a játékokról” topikot
- Nézz körül alaposan, a játékok műfaj szerint kerülnek külön altopikokba (akció, autóverseny, FPS...)
- Ha még nincs külön topik egy játékról (ami valószínűtlen), a megfelelő helyen nyiss neki egyet (különben a módik az IP címed alapján kimennek hozzád)
- Tedd fel kérdésedet, vagy csak oszd meg élményeidet a többiekkel!

Csalások minden mennyiségben:

[www.cheatcc.com/](http://www.cheatcc.com/)  
[dlh.net/news.php](http://dlh.net/news.php)

Végigjársások angol nyelven:  
[www.gamefaqs.com/](http://www.gamefaqs.com/)

Végigjársások magyar nyelven:  
[www.vegigjartszas.hu](http://www.vegigjartszas.hu)

Játékhonosítások:

[www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu)  
[www.jatekszinkron.hu/](http://www.jatekszinkron.hu/)  
[www.gamehunter.hu/](http://www.gamehunter.hu/)



akkor meg nem mentél be a várba megtanulni őket.

## DÁVID VIDEOVÁGÁS

A gépem van egy 1,37 gigabájtos avi videó, de sajnos nem tudom kiírni DVD-re mert nincs DVD író. Így hát CD-re szeretném rögzíteni, és kellene egy program, amivel ketté tudom darabolni a fájlt. Lehetőleg magyar nyelvű. **Magyar programként csak a Windows XP-ben alapból megtalálható Movie Makert tudom javasolni, ami a magyar nyelvű operációs rendszerben honosítva kapott helyet, bár ennek használata egy kicsit lassú és körülményes, épp a konvertálás miatt. Sokkal egyszerűbb és gyorsabb a VirtualDUB, melynél az Edit menü Selection End és Start lehetőségeivel könnyen ketté tudod bontani a videót, amit aztán újratömörítés nélkül (Direct Stream Copy) el is menthetsz.**

## PETI .NET FRAME- WORK

Meg tudnád mondani, hogy mire jó a Microsoft .NET Framework 1.1 nevű program? Csak mert takarítok, és nem merem egyelőre leszedni, de kellene a hely. Ha leszedem lesz valami kék halál vagy hasonló?  
**Azt javasolom, ne ezzel a 20-30 megás keretprogrammal akarj helyet megtakarítani. Erre ugyanis több más programnak, például telepítőknél is szüksége van. Letöltése egyszerű hibaüzenetet, vagy akár valóban kék halált is okozhat ☹.**

## S. GÁBOR TOMB RAIDER LEGEND

Elakadtam a Legendben! Felmentem a bárból az emeletre (ahol ki kellett nyírni azokat a japán srácokat), bemegyek és velem szemben van egy ajtó, amit nem tudok kinyitni. Elmegyek balra, felmászom a tetőre, de ott se tudok bemenni. Hol lehet bemenni, mert csak a motorral lehet átugratni!  
**Fel kell mászni a tetőre, ott [Q]-val elhúzni a tetőablakot, s ott be lehet ugrani.**

## G. ZSOMBOR TOMB RAIDER LEGEND

Sziasztok! Elakadtam a Tomb Raider Legendben, amikor azzal az ősi lelettel (inkább fegyverrel) kell küzdenünk Amanda állatkája ellen, de úgy, hogy Amanda egyesül vele. Mi a francot kell ott csinálni?

Gyakorlatilag valami olyasmit. A lényeg, hogy a karddal meg kell lövöldözni a monsztrát, és amikor a földre esik, oda kell menni és megnyomni az [E]-t, majd ezt ismételtetni még párszor. Utálom az ismétléseket. Főleg a tévében. (pedig az a tudás anyja – mazur)

## GYILKOS MACI HITMAN 3

Elakadtam a Hitman-ban a második pályán, miután bejutok a partira, mint hentes. Felkapom a kaját és elindulok az emeletre. Egyetlen ór közelébe se megyek, és mégis kiírja a játék, hogy „egy furcsa kopasz embert keresnek”. Ez miért van?  
**Talán azért, mert addig rendben van, hogy a konyhában hentesként tevékenykedsz, de az emeletre nem nagyon szoktak véres fehér ruhában felmászni az emberek ☺.**

## D. ÁDÁM HITMAN 4

A Hitman: Blood Money-ban a „You better watch out” (vagy valami ilyesmi) nevű pályán mit kell csinálni? Megölöm a 2 f\*szit, elszakítom a kazettát, és nem enged elmenni az exitnél. Mit kell még csinálni? Több kazetta van, vagy még ki kell nyírni valakit?  
**Ajánlom szíves figyelmébe a [B] gomb használatát, mely segítségével előhívható a feladatok menüje. Itt érdemes meglesned, hogy milyen teendőt nem hajtottál még végre. S ezt minden küldetésnél akár többször is jó, ha elvégzed. Egyébként előző számunkban végigjátszás volt.**

## SHEPARD WOW

Hello Berkenye! A World of Warcrafttal kapcsolatban szeretnék egy kérdést feltenni. Hogyan lehetne könnyen és gyorsan XP-t szerezni? És hány hónap kell ahhoz, hogy a karakterem elérje a 60-as szintet?  
**Hé! Ez két kérdés volt... Mindig a szintednek megfelelő területeken csinálj questeket, ha esetleg elfogynának, akkor pedig öl mobokat folyamatosan. Ha nagyon „kocka” vagy, akkor akár 2-3 hét alatt is elérheted azt a szintet, de „normális” léptékkal inkább 1-2 hónap a reális.**

## SZ. ATTILA OBLIVION

Mire való a rubintok, smaragdok, stb.? Vagy csak el kell adni jó pénzért?  
**Semmire nem jók, csak eladni lehet őket.**

# AMIKOR TI VESZITEK KÉZBE...

Ti tippeket adtok egymásnak, mi pedig közben kényelmesen hátradőlünk. Te is elakadtál? Mielőtt kétségbe esnél, nézz körül itt. Ha van egy tipped, küldd el a kavesznet@gamestar.hu címre!

## MRFERKOFF HITMAN 4

Akinek esetleg hangproblémái akadtak volna a Hitman 4-ben, azok tegyék a következőt: Start menü/Run (Futtatás), ide be kell írni, hogy 'dxdiag' (idézőjel nélkül). A Sound fület kiválasztva a 'Hardware Sound Acceleration Level' csúszkát mozdítsuk eggyel balra, és (az Eidos supportosai szerint) megszűnik a probléma.

## STOECKY HITMAN 4

A Curtains Down pálya gyors megoldása: Silverballer legyen nálad, felmész a lépcsőn jobbra, tovább mész, majd a növényhez leraksz egy Ru-Ap Mine (bombát), majd balra feltöröd a zárat, bemész, előveszed a detonátort és bum! Megvárod, míg Richard Delahunt emberei Itűnnek, fejbőlövöd a Silverballerrel, majd a színpad felé célszol, ahol bejön a másik célpont, azt is lödd le. Ha nem vettek észre, Silent Assassin lettél.

## H. ZSOLT OBLIVION

Amikor bezárjuk az egyik kaput, akkor kezdjük el nyomogatni a szóközt, mint az örült, mert akkor egy kő helyett hármat is kaphatunk.

## ANTAURY GTA SA, GHOST MASTER, JEDI ACADEMY

Ha a GTA San Andreasban már a garázsunkba nem fér be több jármű, de mégis be szeretnénk rakni valamit, akkor csak parkoljuk le a verdát pár lépéssel a garázs elé, szálljunk ki belőle, majd ha a garázs ajtaja teljesen kinyílt, pattanjunk vissza a járgányunkba, és menjünk be vele a garázsba. Persze így sem tudunk rengeteg járművet tárolni, mert a program azokat eltünteteti.

A Ghost Masterben, mikor valaki elájul, vagy elalszik, kattintsunk rá a személy „belső nézetére”, érdekes dolgot láthatunk... ☺

A SW: Jedi Academyben az orgyilkos droidok pályá végén a főnök irodájában az asztalon, a SW: Jedi Outcast magunkkal cipelhető tárgyai (élettöltő, távcső, éjjellátó, stb.) találhatók.





# MÉLYVÍZ

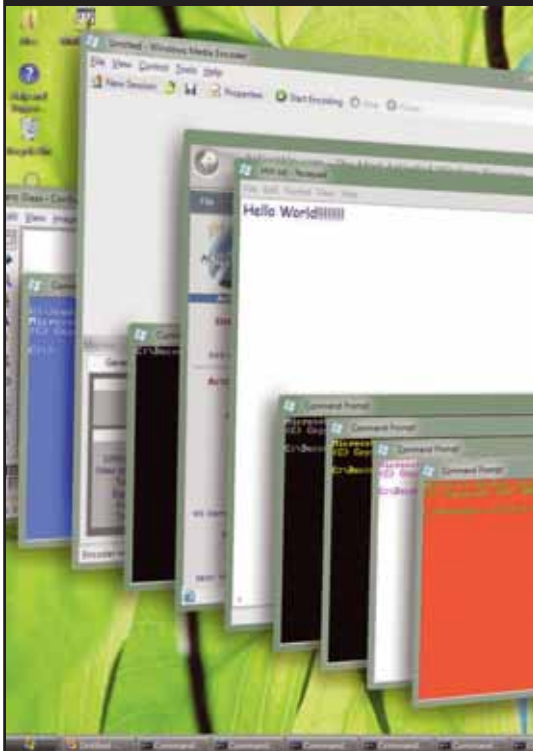
SZERKESZTŐI JEGYZET



Nyár közepe felé haladva, még mindig akadnak érdekességek hardverfronton. De tekintsünk vissza egy kicsit. Számunkra is meglepő volt, hogy mennyire érdeklődtek az előző számban tesztelt PhysX kártya után. Ez természetesen azt jelenti, hogy amint lehet, újra elővesszük a témát. Még bevárjuk kicsit az ATI és NVIDIA elképzeléseit, aztán kiderítjük, hogy melyiket érdemes megvenni. Sajnos ebben a hónapban erre még nem volt lehetőség, de úgy gondoltuk, egy hasonlóan érdekes témát boncolgatunk: az örök kérdésre kerestük a választ, mely szerint „Milyen komplett gépet vegyek a pénzemért?” Több árkategóriában pakoltunk össze „véletlenszerű gépeket”, és ezeket vetettük alá különféle méréseknek. Kipróbáltuk az új, nagyreményű, és ma még természetesen méregdrága AM2/nForce 5 kombót is. A szokásos Pciatér és az itt látható hírek mellett pedig újabb Mesterfogásokkal kedveskedünk a Firefox felhasználók egyre népesebb táborának.

ZeroCool

## WINDOWS VISTA 2 MINDENKINEK



A jövőre megjelenő új Microsoft operációs rendszer beta 2 változata immáron mindenki számára elérhető és kipróbálható. Edddig csak fejlesztők és beta tesztelők számára volt letölthető ez a változat, de mostantól bárki megnézheti, megpróbálhatja, mi várható jövőre. Két változatban, ISO fileformátumban lehet letölteni a Vistát: a 32 bites változat mintegy 3,5 gigabájt, míg a 64 bites 4,4 gigabájt méretű. A szerverek egyelőre elég leterheltek, mire ez a hír megjelenik, talán könnyebben el lehet majd érni a Microsoft oldalán ([www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)), ahonnan Windows passport elérésünkkel tudunk bejelentkezni és letölteni az ISO állományt. Ezt egy bármilyen DVD író programmal ki kell írni korongra, és máris indulhat a telepítés. Felhívjuk mindenki figyelmét, hogy bizony egy erősen beta programról van szó. Nem minden játék indul még el róla, a fájl jogosultságok nem tökéletesen működnek, és hasonló nehézségekkel küzd – csak tesztrendszernek ajánljuk, annak viszont mindenképpen!

## A HARMADIK ATI KÁRTYA

Az Ageia Physx zajos megjelenése után várható volt, hogy ellenlábasai is hamarosan jelentkeznek majd olyan megoldással, amely a fizikai számítások terhére leveszi a processzorról. Míg az NVIDIA driverből oldja meg ezt a „problémát”, addig az ATI a dupla Crossfire VGA kártyák mellé helyez el egy harmadikat (ez a röhej bakker! – ender), amelynek nem a kép megjelenítése, hanem csak a kizárólag a fizika számítása a feladata. A megoldásban az a jó, hogy lehetőség van akár lassabb VGA-t is használni, nem úgy, mint az AGEIA PhysX esetében, hiszen ott csak egy modell létezik, itt pedig az X1600-tól kezdve a legújabb X1900-ig egyre gyorsuló fizikai számítási lehetőséget lehet kapni. Az ATI szerint ezzel a megoldással (3 VGA kártya egy gépben) akár a PhysX fizikai számítási sebességének négyeszeresét is el lehet érni – azt persze nem reklámozzák, hogy egy háromkártyás rendszer körülbelül négyszer annyiba is kerül, mint egy normál VGA / PhysX kombó.

## RIAA A YOUTUBE ÉS GOOGLE ELLEN

A két neves videónézegető honlap, a YouTube és a Google Video „természetesen” az illegális melegágya a RIAA szerint. A jogvédők ugyanis felfedezték, hogy egyes felhasználók zenét, vagy jogvédelem alá tartozó zenei videókat osztottak meg másokkal a rendszer használatával. Az eltávolítási felszólításokra hamar törölték a videókat, de az esetek többségében napok múlva valaki más újra feltöltötte ezeket. A RIAA ezért azt követeli, hogy vezessenek be azonnali tartalomszűrést, hogy ki lehessen mutatni melyik videó jogvédett és melyik nem, és hogy véget érjen a jogvédelmet megszegő gyakorlat.







# A DELL GOOGLE PC-T KÉSZÍT

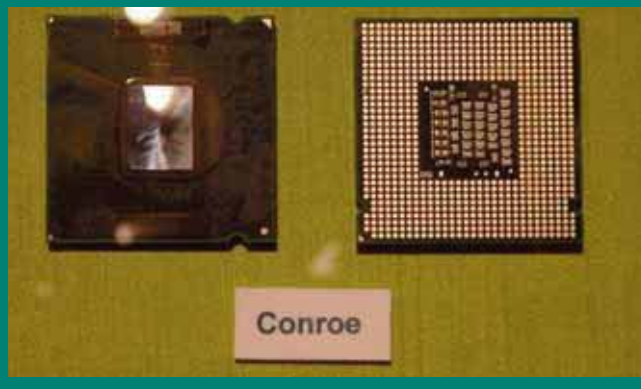
A meghatározás nem egészen pontos, ám mégis igaz. A világ legnagyobb PC gyártója, a Dell ugyanis stratégiai szövetséget kötött a Google-lal. Ez azt jelenti, hogy a Dell PC-in Google programok lesznek már előre feltelepítve, amely azt jelentheti, hogy akár 100 milliót is elérheti azon PC-k száma, amelyen Google programok futhatnak. A hírek szerint minden egyes PC után 5 dollárt fizet a Google, azonban ez a költség a különböző hirdetési stratégiákon át hamar visszajön. A Dell-Google barátság elvileg visszalépést jelent a Microsoft számára, akik eddig kiszolgálták a Dell igényeit, és újabb kihívást jelent nekik, hogy megtörjék a Google keresési hegemóniáját.

## 1 MILLIÓS KÉRETLEN TÉVEDÉS

Minden idők negyedik legnagyobb spammerének, Ryan Pitylak-nak egymillió dollárjába kerül, hogy majd 25 millió kéretlen levelet küldött ki a világba. Texas állam és a Microsoft beperelte és a büntetés megfizetésére kötelezték. Azóta érdekes fordulaton ment keresztül, ugyanis azt nyilatkozta, hogy rossz úton járt, rosszul gondolta, hogy a spam az csak egy macska-egér játék a nagy világcégekkel, és most már megérti, miért kerül ekkora erőfeszítésbe az ilyen aktivitás megállítás. Demonstrálendő jó szándékát, maga is alapított egy internetes biztonsági céget, amely segítségével tanácsokkal akarja ellátni az ügyfeleket, hogyan védekezhetnek a spam ellen.

## HIPP-HOPP, JÖN CONROE

Az előzetes várakozásokhoz képest előbb, már júliusban piacra kerülnek az Intel várva-várt Conroe magos processzorai, a Desktop Core 2 Duo E6000 sorozat tagjai. Az eredetileg Conroe néven futó processzor a pletykák szerint már július 23-án megjelenik, szemben az eredetileg ígért szeptemberi időponttal. Az Intel féle Core 2 Extreme kódjele ezentúl X6800 lesz és várhatóan 999 dollárba kerül majd. A pletykák azonban egy enyhe változtatást is ígérnek: a mag sebessége nem 3,33, hanem „csak” 2,93 gigahertz lesz, és 1066 megahertz FSB-vel rendelkezik az előre bejelentett 1333-hoz képest (amelyet nagy testvére, a Woodcrest – Xeon 5100 sorozat – már támogat).



## AMERIKA KALÓZPÁRT ALAKULT



Az Egyesült Államokban bejegyezték a Kalózpártot (The Pirate Party) amely világszerte politikai pártként minősíti magát. Legfőbb céljai a jogvédelmi törvények reformjainak elérése, a jelenlegi jogvédelmi rendszerek felülvizsgálata, illetve a polgárok privát szférájának védelme. A kezdeményezés azért is érdekes, mert a jogvédők nagyon keményen védik a kiadók érdekeit, ugyanakkor a fogyasztók érdekei mögé egy szervezet sem állt: s mindnyájan hallhattunk már a RIAA pánikszzerű túlkapásairól és csalásairól, amellyel a felhasználók állampolgári jogait megsértették. A kérdés már csak az, mikor minősítik majd ezt a pártot „terrorista-szervezetnek”. Egyébként hasonló párt működik már Svédországban is.

## Rövid hírek SZOFTVER

**Ahogy azt** a hírekben is írtuk, egyre inkább szaporodnak az internetes televíziók, illetve rádióadások. Ezek hallgatására és felvételére szakosodott programokkal is érdemes rendelkezni, így bátran ajánljuk mindenkinek az OnlineTV v2.7 nevű progit, amivel lehet kategorizálni, adásokat felvenni, AVI-t készíteni vagy akár CD/DVD-t is írni.  
[www.onlinetv2.de](http://www.onlinetv2.de)

**Sokan szeretik** Windowsukat egy szép háttérrel felöltöztetni. A Wallpaper Master v2.16 programmal Windows háttérképeket kezelhetünk: képek méretét, pozícióját, képváltás effektusait alkalmazhatunk, sőt akár kategorizálhatunk is.  
[jamesgart.com/wallpaperchanger/index.html](http://jamesgart.com/wallpaperchanger/index.html)

**Annak idején** megijedtünk, hogy a WinAmp fejlesztése nem folyik tovább: szerencsére nem így lett, sőt lassan már nem múlik el hónap újabb változat nélkül. Ezúttal a AACPlus encoder, Internet Surround Music, és Microsoft WMA encoder támogatást is tartalmazó 5.23 verzió érhető el a hivatalos oldalon.  
[www.winamp.com](http://www.winamp.com)

**A Mozilla** Alapítvány népszerű internetes programjai is új változatokkal jelentkeztek. Érdekesség, hogy mind a Firefox böngésző, mind a Thunderbird levelezőprogram verziószáma ugyanaz, vagyis 1.5.0.4. Természetesen magyar változatuk is elérhető.  
[www.mozilla.org](http://www.mozilla.org)

**Aki legálisan** szeretne DVD-t vagy CD-t másolni az hasznos partnerre lelhet a DVD2one v2.0.3 shareware program legújabb verziójában. Legnagyobb előnye, hogy képes komplett DVD-k, csak filmek és csak hangok, illetve zenék másolására, és CD/DVD írásra is.  
[www.dvd2one.com](http://www.dvd2one.com)

**Kis méretű** és ingyenes hangszerkesztő program aránylag kevés található a neten, így aki a hangok világával foglalkozik örömmel veheti használatba a WavePad Audio Editing Software v3.3 változatát, amely mp3, gsm, ra, au, aif, flac, ogg, wav formátumokat kezel, ismeri a legfontosabb effektusokat, CD-t rippel és természetesen hangrögzítésre is alkalmas.  
[www.nch.com.au/wavepad](http://www.nch.com.au/wavepad)



# PHILIPS 9@9D AZ ENERGIATAKARÉKOS

Képzeld el, milyen lenne az élet, ha a mobilunkat szinte soha nem kéne tölteni. Igaz, a jelenlegi csúcskészülékek már most is kibírják a 4-5 napos strapát, de azért ez még messze van a 35 naptól, melyet a Philips 9@9d kínál. A fejlesztők állítása szerint a nem túl vonzó nevű készülék egyetlen feltöltéssel akár egy hónapot is kibír majd. Persze csendesen hozzátennék, ez csupán laboratóriumi körülmények között lehetséges, és különben is, a gyártók nem éppen a szerénységükről hí-

resek. A normál hétköznapi használat során a teszt-eredmények ennél jóval alacsonyabb értéket mutatnak, de azért az sem rossz dolog, ha csak két heteente kell meglátogatni majd a konnektort. [www.philips.com](http://www.philips.com)



## SZOFTVER

### MEGJELENT AZ OBLIVION MOBILRA!

A mobiljátékokkal foglalkozó Vir2L Studios kapta a jogokat a The Elder Scrolls IV: Oblivion mobilos verziójára. Az elkészült alkotás leginkább a klasszikus játékokot idézi. A letölthető játék összesen 12 méretes pályát tartalmaz, mely a készítőket szerint is több napi hideg élelem be-készítését igényli majd. [www.vir21.com](http://www.vir21.com)



### INGYEN IRC AZ OKOSTELEFONOKNAK

Manapság már számtalan chatprogram fellelhető mobilra, okostelefonra. A hotspotok és a 3G korában szinte természetes, hogy bárhol rákapszolódhatunk a nagyobb chatszerverre. A legújabb próbálkozás zsIRC névre hallgat és egy teljesen ingyenes IRC programot takar. A Windows alapú okostelefonok, PDA tulajok letölthetik az alábbi linkről. [irlabor.hu/node/368](http://irlabor.hu/node/368)



## SUGÁROZZ FEL, SCOTTY!

A T-Mobile saját, futurisztikus külsejű csúcsmobilt dob piacra. Nem meglepő lépés ez egy szolgáltatótól, elvégre sok nagy cég adja a logóját egy megrendelésre legyártott telefonhoz. A T-Mobile Sidekick 3 igazi csemegének számít, nem csak belső tudásával, de érdekes kialakításával is felveszi a versenyt a mai csúcsmobilokkal. A kommunikátor egyik érdekessége, hogy ki-nyitáshoz egyszerűen csak el kell csúsztatni a felső képernyő részét, mely a teljes QWERTY billentyűzetet fedi. A fektetett képernyő ideális a hosszabb szövegek, e-mailek, weboldalak böngészésére, de említhetnénk a mobil videózást is, mely ezáltal jóval élvezetesebb lesz. Akik szeretik a PDA-mobil kutyüket, azoknak érdemes várniuk a nyár végi megjelenésre. [www.t-mobile.hu](http://www.t-mobile.hu)



## MOBIL, TV, RÁDIÓ, PDA EGYBEN

Mielőtt azt hinné valaki, hogy a BOND néven piacra dobott készülék képes autótak irányítani, minirakétákat kilőni, vagy legalább használójára tapadni fognak a címlaplányok, az nagyot fog csalódni. Mobilkutyü-megszállott szemmel azonban ez is van olyan érdekes, mint a 007-es fegyvertára. A parányi csúszkamobil egymagában ötvöz mindent, ami kutyü és elfér egy átlagos zsebben. Az Asus alapokon nyugvó i-teq BOND azonban többet kínál, mint egy egyszerű hibrid telefon. Kedvenc rádióadásainkon kívül akár az RTL Klubot, TV2-t, vagy az MTV-t is foghatjuk vele. A készülék legnagyobb problémája, hogy a 110 órás készenléti idő ellenére TV módban igen hamar lemerül. Mielőtt tehát bekészítenénk a kukoricát és kólát az esti filmhez, ne csak ülőhelyről gondoskodjunk a vonaton, érdemes egy pótakit is előkeresni, mert két óránál tovább nem bírja a kicsike. [www.iteqonline.com](http://www.iteqonline.com)



## A SAMSUNG MÁR VGA-BAN GONDOLKODIK

Míg a konkurens telefontyártók legjobban esetben is a jelenlegi csúcstak számító 320x240 pixel felbontású kijelzőkkel büszkélkedhetnek, addig a Samsung világelsőként elkészítette első VGA felbontású paneljét. A nem egész 2 hüvelyk kép-átlójú kijelző 640x480 felbontásra képes, melyben egyetlen pixel mérete az emberi hajszál átmérőjének a fele. A szó szerint túéles panel 16 millió színárnyalatot képes megjeleníteni, ráadásul kontraszt aránya is kiemelkedően jó, 300:1. Nem hivatalos források szerint az első kijelzőt idén karácsonykor már előben is megsejmelhetjük. A Samsungot ismerve ez a hír nem is tűnik annyira hihetetlennek, bár arra számíthatunk, hogy ettől függetlenül Magyarországon még sokáig a 320x240 lesz az etalon. [www.samsung.com](http://www.samsung.com)



## SUGÁRZÁSBÓL JELES

Akár egy jövőben játszódó, földet ellepős, zombihentelős FPS-nek is indulhatna úgy a keretsztorija, mint a tengerentúli tudósok által készített hivatalos kutatás, mely a mobilok sugárzását vizsgálja. A legnagyobb gyártók csúcskészülékei között végzett tesztekben a Motorola érdemelte ki a nem túl dicséretes első helyet. A telefonokat egyébként SAR szint szerint rendezték sorba, ami érthető nyelvre lefordítva egy kilogramm emberi szövet által elnyelt rádiófrekvencia sugárzást jelöli. A 10-es toplista első 8 helyén Motorola készülékek találhatók. A legelgondolkodtatóbb mégis az a tény, hogy a lista elején nem a régi félkilós sugárágyúk szerepelnek, hanem a ma kapható pillékönnyű csúcskészülékek. [reviews.cnet.com](http://reviews.cnet.com)



## Rövid hírek H A R D V E R

**Megjelenése óta** eltelt hét hónapból hatban több PS2-t adtak el az Egyesült Államokban, mint Xbox 360-at. Havi átlagban 473.000 PS2 és 246.000 Xbox 360 kelt el a világ legnagyobb konzolpiacán. Április hónapban sikerült először az Xbox 360-nak több konzolt eladnia (90 ezerrel) mint a PS2-nek, de májusban ismét a PS2 vezetett.

[www.xbox360.com](http://www.xbox360.com)

**Az nVidia** új grafikus kártya modellel jelentkezett. A GeForce 7950 GX2 egy kártyán használ két darab grafikus processzort, így brutális teljesítményt nyújt. 48 pixel futószalagot, 16 vertex shadert, 76,8 GB/sec memória sávsebességet és 24 milliárd texel/sec színézési sebességet használ – 1 GB GDDR3 memóriával van felszerelve.

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

**Az MSI** bemutatta első, HDCP másolásvédelemmel is felfegyverzett VGA kártyáját, a VT2D256E-HD-t, amely GeForce 7600 GT grafikus processzorral rendelkezik. A Blu-Ray és HD DVD lemezekre érkező tartalmat csak ilyen védelmi rendszerrel rendelkező eszközökön lehet majd megtekinteni.

[www.msi.com](http://www.msi.com)

**A taiwani** Computex kiállításon röppent fel a hír, hogy az egykor szebb napokat látott (és Magyarországon is ismert) ELSA videokártya márká visszatér: a hírek szerint az Albatron vásárolja majd meg a jogokat, hogy a főleg Németországban igen népszerű márká termékei újra megjelenhessenek mindenhol a világban.

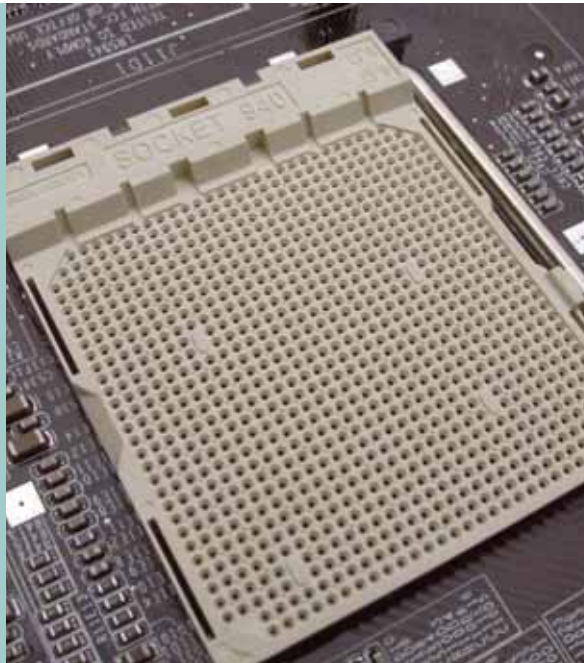
[www.elsa.com](http://www.elsa.com)

**A nyár** végétől lesz kapható a Philips TripleWriter SPD7000, amely a holland gyártó első Blu-Ray írója. Kétszeres (72 Mbps) sebességgel képes olvasni az összes Blu-Ray formátumot, illetve írni a BD-R és BD-RE nyersanyagokat. A meghajtóhoz Nero programcsomagot adnak majd. Természetesen a készülék a „klasszikus” CD/DVD formátumokat is kezeli.

[www.philips.com](http://www.philips.com)

**Az eddig** leginkább alaplapjairól ismert Foxconn – akik hazánkban is egyre népszerűbbek – bejelentette, hogy ezentúl VGA kártyákat is gyártani fog, méghozzá önálló saját tervezésű modelleket, saját gyárában.

[www.foxconnchannel.com](http://www.foxconnchannel.com)



## AZ AMD NEM ÁLL LE ITT A TORRENZA!

A bikaviadalokra emlékeztető nevű technológia az AMD gyermeke: újra „feltalálja” régi idők legjobb számítógépét, az Amigát. A Torrenza platform lényege az, hogy egy következő generációs többmagos processzort használ, amely rendelkezik specializált társprocesszorok irányításának képességével. Ez a nyílt platform arra jó, hogy az Opteron proci csatlakozójába olyan speciális feladatra kidolgozott társprocesszorok is el lehessen helyezni, amelyek bizonyos feladatokat képesek felgyorsítani (ahogy ezt manapság például a grafikus processzorok teszik). Ami ebben új, hogy egy több-foglalatú alaplapban ugyanazt a foglalatot használhatja majd a koprocesszor, amelyet valamelyik CPU használna: nincs szükség új foglalatra. Ezzel egy időben az AMD bejelentette, hogy 4x4 technológiája segítségével a közeljövőben képes lesz akár nyolcmagos processzorok építésére is, míg az előbb emlegetett Torrenza segítségével akár fizikai chipet is integrálhatnak legújabb rendszereikbe.

## „TÉVÉZÉS” FÁJLMEGOSZTÓN ÁT

A neves angol tévétársaság, a BBC szerződést kötött egy angol független filmes TV-s társasággal, a PACT-tel. A megállapodás lényege, hogy az év folyamán induló iPlayer szolgáltatásukon (ez egy Peer-to-Peer rendszer) a filmeket és műsorokat bemutatásuk után hét napig folyamatosan lehet sugározni. Ehhez hasonló egyezkedésekre készülnek más angol szolgáltatók is. Ha ezt nyélbeütik, forradalmi áttörést jelenthet, ugyanis eddig a DVD-s jogok védelme miatt az internetes közvetítések elterjedése nagyon korlátozott volt. Valószínűleg ez nemcsak Angliában, hanem a világ többi részén is megváltoztathatja a televíziós szokásokat.

## SZÁZ, AMI SZÁZNEGYVEN!

Nicholas Negroponte, a „Minden gyermeknek legyen laptopja” mozgalom vezéralakja nemrég demonstrálta a 100 dollárosnak (mintegy 21 ezer forint) szánt készülék mintapéldányát. Az olcsó alkatrészekből készülő, tömegben gyártható laptop, hálózat nélküli kommunikációt és Fedora Linux operációs rendszert kínál. A demonstráción azonban kiderült, hogy a 100 dolláros eredeti árat a tömeggyártás elkezdésekor nem lehet tartani, így az 130-140 dollárra módosul. Az eredetileg ígért 100 dolláros kategóriát körülbelül 2008 végére lehet elérni, túlszárnyalva a tervezett 5 millió eladott példányt. A készülék külön érdekessége, hogy telepeit egy kurbli-szerű mechanikus eszközzel is fel lehet tölteni.



Sokan jövendőik a klasszikus, mágneses alapú lemezmeghajtók végét, s ez a nap egyre közeledik. A PQI ugyanis olyan SATA csatolófelülettel rendelkező „merevlemez” mutatott be, amely 2,5 hüvelykes (általában notebookokban használnak ilyeneket) és a tárolókapacitása is elfogadható méretű, azaz 64 gigabájtos. Ezekben a meghajtókban az adatot „nem felejtő” memóriák tárolják: nincs bennük mozgó alkatrész. A Samsung is rendelkezik már egy 32 gigás változattal. Technikai újdonságuk mellett ezek a készülékek még meglehetősen drágák: a 64 gigabájtos mintegy 2000 dollárba (420 ezer forint) míg a 32-es ennek körülbelül a felébe kerül megjelenésekor.



## 64 GIGÁS FLASHDISK AUGUSZTUSBAN



# A KÁVÉ NYITOTTÁ TESZ?

Érdekes eredményre jutottak ausztrál kutatók: kiderítették, hogy a kávénak nem csak serkentő hatása van, hanem a tőlünk eltérő vélemények, álláspontok elfogadására is sokkal nyitottabbá tesz a koffeint. A felmérés eredményei azt mutatják, hogy a serkentőszer nemcsak a hangulatot, hanem a mentális képességeket is javítja. Eddig is közsímet volt, hogy a koffein növeli az általános koncentráció-képességet, azonban ez az új eredmény azt is jelenti, hogy esetleges vitapartnerünket egy-két kávé elfogyasztása után könnyebben meg tudjuk győzni álláspontunkról, mint azelőtt. Természetesen felmerült a kutatókban, hogy ez a jelenség egyszerűen csak annak köszönhető, hogy a kávé elfogyasztásától jobb hangulatba kerül az ember, ezért összetett vizsgálatsornak vetettek alá 150 célszemélyt. Olyan, sokat vitatott kérdésekben kellett állást foglalnia a kutatásba bevont alanyoknak, mint az eutanázia kérdésköre. Mindenki kifejtette véleményét, majd a kutatásban résztvevők egy része narancslészerű, koffeintartalmú italt kapott, míg a maradék ugyanolyan

kinézetű, de koffeinmentes italt. Amint a koffein elérte teljes koncentrációját a szervezetben (körülbelül 40 perc múlva) olyan érveket kellett felolvasniuk az embereknek, amelyek ellentmondtak addigi álláspontjuknak. Mindemellett koncentrációképességüket és agyműködésüket is ellenőrizték különböző, ezekhez a téma-körökhöz tartozó koncentrációt és figyelmet igénylő feladatokkal. Az eredmény meglepő lett: akik koffeint kaptak, eredeti véleményükhöz képest könnyebben módosították álláspontjukat, mint a koffeinmentes csoport tagjai. Sőt, külön érdekesség, hogy a legnehezebben befolyásolhatóak azok voltak, akiket nagyon megkavartak a nehéz, koncentrációt igénylő feladatok. Az ausztrál tudósok szerint az eredmények azzal magyarázhatóak, hogy a kávé fokozott agyműködéssel alakította ki a viselkedés-változást, nem hangulatjavítással. Ezért a jövőben egy üzleti tárgyaláson vagy fontos magánbeszélgetésnél legyünk óvatosak: ha mindenáron meg szeretnénk őrízni álláspontunkat, ne igyunk kávét előtte (persze, ha nagyon meg akarunk győzni valakit, akkor itassunk csak meg vele egy feketét!)



## RÖVIDEN

**Angol tudósok kimutatták,** hogy a gyermekkori élelmiszerallergia nem annyira sűrűn fordul elő, mint ahogy azt a szülők hiszik. 969 gyermeket mértek fel 3, 6, 9 és 12 hónaposan és kiderült, hogy 54 százalékuk nem kapott valamilyen ételt a feltételezett allergia miatt, pedig valójában csak 2-6 százalékuk volt allergiás az adott ételre. Erdemes inkább pontosan diagnosztizálni, mint hinni benne, mert ez veszélyeket okozhat!

**Az észak-spanyol Alava mellett** mintegy 125 millió éves ősi hálószerű pókot találtak borostyánban konzerválódva: ezek az „új” fajok már tökéletesen használtak a ma is elterjedt „kétfele ragadós selyem” és „körkörös háló” technikákat a dinoszauruszok korszakában. A kutatók a tökéletesen konzerválódott példányokban még a pókselyem nyomait is megtalálták.

**Amerikai és kanadai tudósok kimutatták,** hogy a déli Beaufort-tenger környezetében élő jegesmedvék a klímaváltozásnak köszönhetően kannibálökká válhatnak azáltal, hogy nehezebben találnak ételmet az egyre összehúzódó jeges területeken. A medvék körében eddig is előfordult, hogy megölték egymást a népességkontroll vagy területvédelem okán, de régebben egymás elfogyasztása nemigen történt meg.

**Dél-karolinai vizeken** új pórlőcápa fajt fedeztek fel amerikai kutatók. A külsőre nem túl feltűnően különböző faj identitását DNS vizsgálatokkal derítették ki, amelyből egyértelműen bebizonyosodott, hogy önálló fajról van szó. A csak dél-karolinai vizeken szaporodó faj egyedei szétszórva élnek, így elég nagy az esélye kihalásuknak.

**Bostoni kutatók szerint** egy tradicionális kínai növényi kivonat sokakat hozzásegíthet ahhoz, hogy kettes típusú cukorbetegségük kezelése egyszerűbb lehessen. A Gardenia Jasminoides nevű növény gyümölcséből készült kivonattal már évezredek óta kezeltek cukorbetegségben szenvedő betegeket, de a tudomány csak most jutott el arra a szintre, hogy elemezze és meghatározza a hatóanyagokat.

## LÓNYELVI ADATBÁZIS

Az emberiség régi vágya, hogy megérthesse az állatok beszédét. Mesékben és furcsa legendákban ma is szerepelnek olyan személyek, amelyek tudnak az állatokkal beszélni. Most az University of Rhode Island tudósai olyan adatbázis összeállításán fáradoznak, amely lovak hangjait gyűjti és rendszerezi, ezzel segítve a gyönyörű négy lábúak és közeli rokonaik, az őszvérek és zebrák megértését.

David Browning, vezető tudós szerint ugyanis minden egyes szituációra más nyerítéssel reagálnak a lovak, amely, szemben a kecskék, tehének és birkák monoton hangkibocsátásával elég széles-körű nyerítési képességekkel (horkantás, prüszkölés, fújtatás, nyihogás...) rendelkeznek. A kutatások első szakaszából kiderült, hogy a nyerítésnek vannak a legnagyobb frekvenciaváltozásai, amelyek ezáltal bizonyos helyzetekről adhatnak információt. A stresszes lovak sokkal magasabb hangon nyerítenek, mint a nyugodtak: ez jó alap volt az adatbázis építéséhez, amelybe saját, illetve mások által felvett hangokat és pontos környezeti illetve szituációs leírásokat is felvisznek. Ebből máris kiderült, hogy a lovak másképp reagálnak azokra, akiket kedvelnek és akiket nem: jó memóriájuk van felismerni a „barátokat” és „ellenségeket”. Érdekesség, hogy a kutatásokhoz három zebrafaj hangjait is használják. Egyelőre még nincs ló-ember szótár, de egyre közelebb a nap, amikor lesz...



## A NAPELEMEK CSÖKKENTIK A SZENNYEZŐDÉST

30 éves életciklusuk folyamán a 10 négyzetméteres fotovoltaiuk (napcellás technológiájú) napelemek mintegy 40 tonna széndioxidtól szabadítják meg a Földgolyót. Ennyi szennyeződést termelne ugyanennyi idő alatt egyező árammennyiséget előállító fosszilis fűtőanyag elégetése.

Ezeket az eredményeket májusban tette közzé egy nemzetközi szervezet, amely napelemek előállításával foglalkozik. A felmérés eredményei szerint a napelemes áramtermelés 19-56 hónap alatt visszahozza a befektetett tőkét, így teljes életciklusuk alatt a befektetés 8-18-szorosát hozhatják vissza, ami ha valóban igaz, akkor igencsak bombaüzenetnek tűnik a hosszú távon befektetőknél. Az már más kérdés, hogy a különböző országok törvényei, szabályozásai, áram-rendszerei és energetikai lobbijai kik mit és hogyan gondolnak erről a témáról.

A felmérés eredményei egyébként egy világszerte elterjedt adatbázisból származnak, amely építésében az OECD-hez (Gazdasági Együttműködési és Fejlesztési Szervezet) tartozó 26 ország naperőművei vettek részt összehasonlítva költségeiket, teljesítményüket és termelékenységüket.





# Játssz az év legforróbb játékával az ASUS erőteljes grafikus kártyáján

Az ASUS EAX1900XTX áttörte a 3DMark05 egykártyás sebességrekordját



## PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



A legújabb 3D játékok lélegzetelállító vizuális hatásai erőteljes grafikus kártyát kívánnak. Az ASUS EAX1900XTX az első grafikus kártya, amelyik áttörte a 3DMark05 tesztprogram 10 000 pontos határát, ezzel új csúcstól állítva fel az egykártyás rendszerek között.

Ezzel a kiemelkedő teljesítménnyel az ATI zászlóshajó Radeon X1900XTX grafikus magjára épülő EAX1900XTX méltán lett a „King Kong” játék hivatalos grafikus kártyája. Ezt az izgalmas játékot most minden új EAX1900XTX doboza tartalmazza, egy olyan értékes csomag részeként, amely a legjobbat nyújtja a játékok és a teljesítmény területén.

Az iparág vezető technológiái mellett, az EAX1900XTX grafikus kártya további exkluzív szolgáltatásokat nyújt, az interaktív játék és a képminőség javításának érdekében.

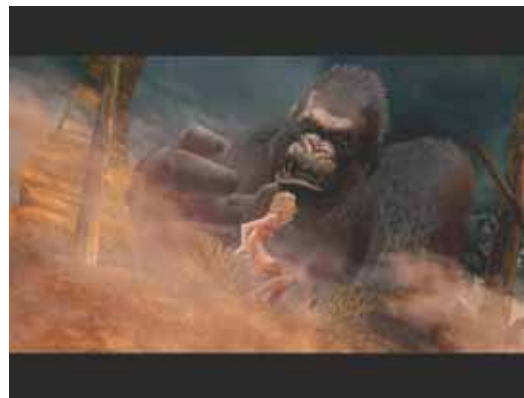
**ASUS GameReplay:** Gyakorlat teszi a mestert, és ez igaz a játékokra is. A népszerű LAN-party csapatjátékok esetén, mint a Counter Strike vagy az Unreal Tournament, a stratégia a győzelem kulcsa. A GameReplay képes MPEG4 fájlba rögzíteni a játékmenetet, így a csapat bármikor visszanezheti a fontos lépéseket, megbeszélheti a taktikai lépéseket, és felkészülhet a következő összecsapásra. A felvett mozgóképek képernyőkímélőként használhatóak, vagy blog oldalakon tehetők közzé.

**GameLiveShow:** Mint ahogy egyes emberek életüket és a gondolataikat osztják meg blog oldalaikon keresztül, úgy a profi játékosok a tökéletesen kivitelezett stratégiájukat, és ötponos kombinációikat szeretnék közzé tenni. A GameLiveShow funkciót azért hozták létre, hogy lehetővé tegyék a játékosok számára a játékélményeik megosztását az interneten. A többi játékos mostantól élőben követheti figyelemmel, hogyan is csinálják a profik.

**GameFace Messenger:** Ez egy az üzenetküldő programokhoz hasonló felhasználóbarát felület, a több felhasználós on-line játékok felhasználói közti képi és hangkommunikáció elősegítése érdekében. Regisztrálj, lépj be és indulhat a móka! A GameFace Messenger kezelése olyan egyszerű, mint a legtöbb üzenetküldő szolgáltatásé.

**Splendid Intelligens Képvjavító Technológia:** Az ASUS grafikus kártyáinak meghajtóprogramjába építve a SPLENDID technológia automatikusan a legmegfelelőbb képminőséget nyújtja videó lejátszás esetén. A legjobb képi hatások érdekében a SPLENDID öt beállítási lehetőséget nyújt a különböző alkalmazásokhoz (Standard, Game, Theater, Scenery, Night)

A játékosoknak most nagy szerencséje van, mert egy csomagban kaphatják kézhez a legjobb egykártyás grafikus rendszert és az év legforróbb játékát, a „King Kong”-ot. A különleges, játék-interaktivitást növelő extrákkal felszerelt EAX1900XTX az ideális megoldás a komoly játékosok számára.



▲ Élő át újra a megkapó jeleneteket az EAX1900XTX erejével.



# PIAC TÉR

**A HÓNAP  
KÜTYÜJE**

## GRAFIKUSKÁRTYA



### INNO 3D GEFORCE 7600 GT

AQUA Computer | 06-1-235-0684 | 43 200 Ft | www.aqua.hu

**M**a már nem annyira számít újdonságnak, mégis érdemes foglalkozni az Inno 3D egyik középkategóriás grafikuskártyájáról, az NVIDIA alapokra készített GeForce 7600 GT-ről. Természetesen elmondhatjuk, hogy ez is PCI-Express felülettel készül: annyit még hadd említsünk meg, hogy ma már lát-szik az, amit másfél évvel ezelőtre jósoltak az „okos” elemzők. A boltokban egyre kevesebb az AGP-s termék, folyamatosan csak azt lehet hallani, hogy nincs, és lehet hogy nem is lesz. Persze ez még nem általánosság, de hamarosan úgysem tudunk majd mást választani csak PCI-E-t. De ez nem is annyira probléma. A 7600 GT (vagyis a G73-as chippel szerelt megoldás) két másik nagytestvérével, a 7900 GTX-szel és a 7900 GT-vel egy napon jelent meg. Magjának 560, míg memóriájának 1400 megahertzes órajele van. Ez utóbbi egyébként GDDR3-as változat és 256 mega van belőle a kártyán. Akárcsak

sok más NVIDIA kártyát manapság, ezt is lehet SLI-be kötni – persze ehhez megfelelő alaplapra is szükségünk lesz! Játék közben kellemesen melegszik, bár huzamosabb használat után elérheti akár a 60-65 fokot is. Teljesítményét tekintve egészen jó. Körülbelül egy szinten van (néha kicsit gyorsabb is) az ATI Radeon X1800XL-lel (az értékek 1280x1024-es felbontásban jöttek ki): Splinter Cell 3: 58 fps, Quake 4: 102 fps, 3D Mark 06: 6231 pont, Half-Life 2: 104 fps, F.E.A.R.: 58 fps. Összességében tehát egy jó kártya és véleményünk szerint az ára is kifejezetten rendben van. Ezzel a kártyával még néhány mai játékot biztos nagyon jól végigvihetünk, de azért ne felejtsük, hogy a Crysisnak teljes grafikán ennél egy kicsit több kakaó kell.

↑ **Jó az ára**

↓ -

**5/5**

## FEJHALLGATÓ



### 5.1 SURROUND USB HEADSET HS-6200

Procomp-Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 14 900 Ft | www.procomp.hu

**M**ár nagyon sokszor hallottunk meglepő és mulatságos hardver megoldásokat az évek folyamán. A beszélő notebook, a szőrös borítás vagy a kígyó szájából kilógó webkamera láttán nem is igazán lepődünk már meg. Így van ez már az 5.1-es surround fejhallgatókkal is. Csak legyintünk, mondván, hogy ez csak marketing duma, nem lehet igazi – jó meg aztán pláne nem... Aztán akkor itt van ez a „kis” cég, akik Trustként próbálják eladni magukat – biztos hallottál már róluk ☺. A lényeg, hogy elkészítették saját térhatású fejhallgatójukat, melyre azt kell mondanom, kellemes meglepetés! Az 5.1 normál esetben ugyebár úgy jön ki, hogy adott négy szatelit, egy center

sugárzó és maga a mélynyomó. Jelen esetben ez az eloszlás két részre bomlik, vagyis oldalanként kapunk 3 kis hangszórót, melyek az elegáns borítás mögé lettek rejtve. USB-n keresztül csatlakozik a géphez, tehát ezzel ma már senkinek nem lesz gondja. LAN és Online játékosok örömeire még egy mikrofon is van hozzá, mely szintén eléggé jó minőségű hangot továbbít. Támogatja a jobb szabványokat: EAX 2.0, DS3D, DTS, DD5.1, DS, DPLII, vagyis majd' mindent lefed. Csak ajánlani tudjuk!

↑ **A basszus is rendben van**

↓ -

**5/5**

## EGÉR



### LOGITECH G3

Pilot-Comp Kft. | 06-1-321-0408 | 17 990 Ft | www.pilotcomp.hu

**M**egérkezett a Logitech legújabb lézeres egere, mely a G sorozat legújabb tagja. A Logitech G3-as lényegében az MX 518-as új változata, persze némi túlzással. Az egykori MX 510 sikerén felbuzdulva készült el az 518-as, melyben az volt a legnagyobb különlegesség, hogy állíthattuk menet közben az érzékenységet. Ez egy csomó játéknál nagyon jól jött, sikeres is lett a termék – nem csoda tehát, hogy itt van még precízebb változata. Külsőleg ismét a kifejezetten látványos „gyűrött” effektust figyelhetjük meg. Szerencsére maga a felület nem ilyen göröngyös, de nagyon szép optikai csatlósában lehet részünk, ha 2-3 percig nézegetjük ☺. (jó buli lehetett nálatok... –mazur)

A lézeres egerek első példánya az MX 1000 volt, melynek már volt több változata is. A G3 lézeres megoldásában az az érdekes, hogy 2000 dpi-s a felbontása és ezzel egyedi a piacon – legalábbis a cikk leadásának pillanatában. Ennek is állítható az érzékenysége, és talán ami a legszebb, bal- és jobbkezes játékosok egyaránt tudják használni. Olcsónak most sem olcsó, de ezúttal is minőségi árut kapunk a pénzünkért!

↑ **Nagyon precíz kezelhetőség**

↓ **Drága**

**5/5**



## GRAFIKUSKÁRTYA



## INNO 3D GEFORCE 7950 GX2

AQUA Computer | 06-1-235-0684 | 174 000 Ft | www.aqua.hu

Az NVIDIA szép lassan kezd „becsavarodni” ☺. Nem elég, hogy tonnaszám ontják magukból az SLI kártyákat, már eléggé izmosan tuszkolják a tudatba a Quad SLI megoldást, melyben ugyebár négy kártya dolgozik egyszerre. Látván, hogy ez nem a tökéletes megoldás, létrehozták az arany középutat, mely szerint „egy slotba két kártya is dugható”. No persze ez erős leegyszerűsítés, de végül is ez az alapja a 7950 GX2-nek. A leggyorsabb, ma kapható VGA kártyáról beszélünk, melyen egyszerre 2 GPU-nak jutott hely. Egyenként 500 megahertzes sebességen ketyegnek, és 1200 meghertzes memóriákhoz férnek hozzá. Ez utóbbiból összesen

1 gigabájt (!) van a kártyán, és sáv-szélességük 76,8 gigabájt. Teljesítményben körülbelül egy 7900 GT SLI kombóval lehet egy szinten említeni, bár ennél valamivel gyorsabb. Ez annyit tesz, hogy NFS: Most Wantedben minden maxon, 1600x1200-ban 2xAA és 16xAF kíséretében előbbi 54,2 fps-t ért el, míg a GX2 egyedül 56,9-et. Call of Duty 2-ben ugyanilyen konfigurációval a 7900 GT SLI 58,1-et teljesített, a GX2 pedig 62,4-et. Az ára mondjuk még kérdéses, lévén bevezetés alatt van, de nem lesz olcsó, az biztos!

↑ **Kiemelkedő teljesítmény**  
↓ **Zajos és nagyon melegsik**

# 5/5

## NEONCSŐ



## SUNBEAM LIQUID NEON LIGHT

Flash-Point Számítástechnikai Lft. | 06-1-801-9800 | 3 750 Ft | www.flash.hu

Első számunkban láthattál különleges neoncsöveket, melyekkel gépünk első benyomását tudjuk felturbózni. Természetesen nem csak annyi megoldás van a piacon, éppen ezért úgy gondoltuk, kiragadunk még egy érdekességet a tömegeből. A Sunbeam Liquid Neonja igen jól sikerült! Dobozolása teljesen egyszerű, kinyitva a következőket találhatjuk: a neoncsövet, beszerelhető kapcsolót (ugyanolyan szabványos, mint bármely VGA kártyáé, vagy egyéb beszerelhető hardverelemé), és egy tápellosztót. Emellett még akadt egy kis zacsi, melyben a rögzítéshez szükséges elemeket találhatjuk.

A készüléket bekapcsolva, főleg az esti órákban nagyon szép effektet kapunk: a 30 centis fénycső belsőjében egy spirális fénycsőva cikázik, körülbelül úgy, mintha villámlana. Nagyon látványos, és több színben is kapható. Természetesen az egész önmagában nem annyira fényes, mert, ha az lenne, nem látszana a cikázás. Ez tehát nem negatívum, csak érdemes tisztázni. Összességében jópofa, látványos, olcsó és egyszerűen telepíthető termék.

↑ **Nagyon látványos**  
↓ -

# 5/5

## TÁVIRÁNYÍTÓ



## IMON 2.4G DT

Senerit Hungary | 06-1-215-6899 | 22 800 Ft | www.senerit.hu

Mindamellett, hogy megszállott játékosnak tartjuk magunkat, elismerjük, hogy bizony kifejezetten lusták is vagyunk. Éppen ezért volt nagy kedvencünk ez a termék, mely lényegében lehetővé teszi, hogy a fotelben heverészve, popcornot majszolva irányítsuk a PC-t. Végülis egy álom válik valóra, nemde? A DT típusjelzésű változat egy PCI slotba szerelhető egységgel rendelkezik, mely a gép hátulján kiemelkedő antennával egészül ki. Ezzel kommunikál a kezünkben lévő ketyere. Van egy valamivel talán elegánsabb és más árkategóriájú tartozó változata is, melyhez nem PCI kártya van, hanem egy USB csatlakozó: ez az LT verzió! A távirányító fogása kel-

lemes, a szoftver telepítése pedig pofonegyszerű. A hivatalos adatok szerint körülbelül 30 méteres távolságban is működik, mi 20 méterig teszteltük, és működött – ez egyébként bőségesen elegendő már. Szoftverével definiálhatjuk, hogy mely programokat akarjuk vele irányítani, mit szeretnénk csinálni, és hogyan. Irányíthatjuk a Winampot, a DVD lejátszót, sőt, még váltogathatunk is a programok között, gépelhetünk SMS módjára, és akár ki is kapcsolhatjuk a gépet. Remek megoldás minden "kényelmes" játékos számára ☺.

↑ **Mindent irányíthatunk vele a gépen**  
↓ **Kicsit talán drága**

# 4/5

## ZENELEJÁTSZÓ



## MOBIBLU DAH-1500I

Infopatika | 31 900 Ft | www.infopatika.hu

Láttál már nagyon nagyon kicsi zenelejátszót? Nos, még nem láttál igazán aprót ☺. A mobiBLU DAH-1500i valami eszméletlen. Mindössze 18 grammot nyom, ami lássuk be, neveltség. A lejátszó lényegében egy 25x25x25 mm nagyságú kocka. Bizony, mindössze ekkora, és még csak most jönnek a legobb dolgok: kétféle változatban kapható – 512 mega, vagy 1 giga memóriával, melyre azért rendszeren pakolhatunk MP3 illetve WMA zenéket. Hála az USB 2.0-ás csatlakozásnak köszönhetően a másolás sebessége is elfogadható. Összesen egy csatlakozó-részt találunk rajta, ide kell dugni a fülhallgatót illetve az adatkábel (egy időben persze csak az egyiket lehet). Az

egyik oldalán még egy kétszínű kijelző is található (!), amelyen a főbb információkat – töltöttségi szint, számok címe, állapot – olvashatjuk. Itt jegyeznénk meg, hogy már létezik színes kijelzős változata is, valamivel drágábban – kész agygrém, nem? ☺. Mikrofonja is van, ha esetleg hangot szeretnénk rögzíteni, sőt, ha nem elégszünk meg a rátöltött zene mennyiségével, még FM rádiót is bömböltethetünk. Egész egyszerűen jó ötlet, zseniális alak, megfelelő és elengedő funkciók!

↑ **Félelmetesen parányi**  
↓ **Méreténél fogva nehezen kezelhető**

# 5/5





# AMD-INTEL KONFIGURÁCIÓ TESZT

**Felújítás, új gép vásárlása? Mindegyik nehéz falat, szinte napról-napra változik a termékkínálat, jönnek ki az újabb és újabb hardverek.** Ember legyen a talpán, aki teljes biztonsággal igazodik el köztük. Átfogó nagy tesztünkkel mindenkinek szeretnénk segíteni, aki a közeljövőben akar fejleszteni vagy komplett gépet venni.

**N**éha fura mód rámtör a nosztalgia, mikor bemegyek egy számítógépes üzletbe. Jó visszaemlékezni az első gondtalan PC-s időkre, amikor még az MMX volt a nagy csúcs, vagy az első Voodoo kártyámról álltam sorba, illetve amikor 32 megabájt memória bővítés megoldotta a *Half-Life* idegesítően hosszú töltőidőjét. Mostanság pedig már megszámlálhatatlan gyártó több száz terméke közül "brózolhatunk" a több oldalas árlistákban és ezekből kéne eldöntenünk, hogy mi az, amire szükségünk van.

## HÁROM AZ IGAZSÁG

Úgy gondoltuk, megkönnyítjük az életeteket, csinálunk egy olyan tesztet, mely átfogó képet ad a ma összerakható konfigurációk teljesítményéről, ár/teljesítmény viszonylatot is figyelembe véve. Három jól elkülöníthető kategóriában állítottunk össze gépeket. Az első a 130 ezer forint körüli árkategória, mely játékos szemmel a minimum szintet jelenti. Azoknak ajánljuk, akik nem akarnak - vagy nem tudnak - sokat költeni PC-re, de szeretnek játszani. A második csoportnál valahol 200 ezer forint környékén húztuk meg a képzelhető vonalat. Ezt azok választják, akik megszállott játékosok, napi érintkezésben vannak a pixelekkel és több pénzt tudnak a hobbiukra áldozni. Ők azok, akik válogathatnak a magasabb árú összetevőkből is. A harmadik, egyben legizgalmasabb „ami a csövön kifér” kategóriába pedig a 400 ezer forintot meghaladó gépek versenyeznek. Megnéztük, mi az, amit manapság össze lehet rakni, ha a pénz nem számít. Mivel

gyanítjuk, hogy az ötösöt nyertesek igen csekély számmal fordulnak elő Magyarországon, így ez a kategória ideális lehet egy unalmas délutánon álmodozásra is. ©

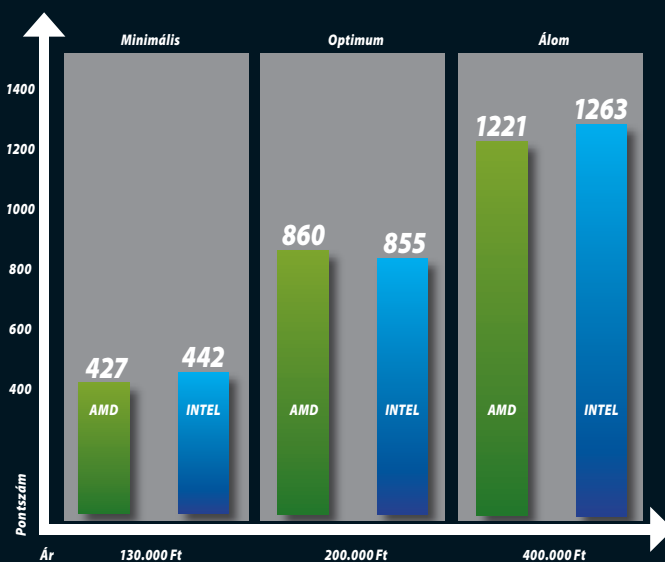
## KONKLÚZIÓ

A teszt végeztével született jó néhány érdekes eredmény, mely jól mutatja, hogy melyik az a gép, amelyik igazán jól muzsikált. Nem akarok ítéletet mondani az általunk összerakott konfigurációk felett, ugyanis ennek a tesztnek nem az a célja, hogy hajszállra pontosan mindenki azt rakja össze, amit itt leírtunk. Csupán szemléltetni próbáltuk, hogy hozzávetőlegesen mit lehet kihozni egy adott árkategóriából és az milyen teljesítménnyel jár együtt. Jól látszik, hogy relatíve kis pénzből is igen jó gépet lehet összerakni, általánosságban elmondhatjuk, hogy aki komolyabban, hobbi szinten játszik, annak manapság 200 ezer forintot kell gépre költenie. A következő oldalakon a három kategóriát vesszük ki alaposabban.

**Magy**

## Összetett teljesítményindex

„Teljesítményben elég jól érzékelhető a procira és VGA-ra költött plusz zseton”



## Hogyan mértünk?!

**Egy átfogó teszthez nem elég egyetlen tesztprogramot bevetni,** ha a végén egy olyan eredményt szeretnénk kapni, ami tükrözi az összes beépített hardverelem minőségét, teljesítményét. Ezért több programmal is teszteltünk, melyek eredményeit minden gép alatt megtalálhatjátok. Használtunk többek között 3DMark06, SiSoft Sandra07 programokat, tömörítettünk videót, ráadásul munkaidőben legálisan játszhattunk a *F.E.A.R.*-rel. © Emellett bevezettük az „összetett teljesítményindex” kifejezést is, mely egy átlagolt eredmény. Grafikonban ábrázolva kiválóan szemlélteti, hogy melyik gép melyik árkategóriában mit tud nyújtani.





## 130 000 FORINT „MINIMUM” KATEGÓRIA



AMD

BIRD COMPUTER

WWW.BIRDP.C.HU

TEL: 06-1-279-1246

3DMark06 (1024x468)	2026
F.E.A.R. Átlag FPS (High - 1024x768)	41
Videó tömörítés (perc)	2:50
SiSof Sandra07 (CPU - Multimedia Benchmark)	16978/18438

Legelsőnek indított versenyzőnk az AMD színeiben pompázott. A biztos alapok fontosak, ezért itt sem akartunk spórolni az alaplappal, nem építettünk be névtelen terméket. Meglepő volt, hogy 15 000 forint alatt is kaphatunk már jó alaplapot. A választás így az Abit NF7-re esett, ami tökéletesnek mondható ebbe a konfigurációba. A procik terén nehezebb volt a választás, de végül is egy 3000+ Sempron mellett döntöttünk. Gyakorlatilag ár/teljesítményben ezen a határon találunk komolyabb ugrást, ez az a Sempron, ami még megéri a pénzét. A memória kiválasztásánál úgy gondoltuk, hogy mivel az alaplaphoz elég olcsón jutottunk hozzá az intelles géphez képest, az itt nyert különbséget márkás memóriákra fordítjuk. Ezért 1 gigabájt, 400 megahertzes Kingmax modulokat szavaztunk meg neki. VGA kártya terén az ATI X1600 Pro

került beépítésre. Gyakorlatilag hasonló árkategóriában fut, mint az NVIDIA azonos tudású 6600 GT sorozata. Ez a változat egyébként 256 megabájt memóriával volt szerelve. Ezzel megpróbáltuk eloszlatni a legendát, miszerint ilyen kategóriában számít a kártyára pakolt plusz 128 mega memória. Az eredményeket megnézve szinte hasonlóan teljesít, mint a 128-as NVIDIA 6600GT. Gyakorlatilag a gép még menne tovább, de a Sempron nem tudja megadni azt, amit a rendszer megkívánna. Nagyobb procit belerakni meg már nem érné meg, mert Athlon 64-el kiesnénk a kategóriából, ráadásul akkor már a VGA fogná vissza a rendszert. Szerencsére az Abit híres a jó tuningolhatóságáról, így +5-8 százalékos teljesítményjavulást itt is el lehet érni. Az 500 W-os táp, DVD-író és 160 GB-os Samsung vinyó így is belefér a keretbe.

## RÉSZEGYSÉGEK

Alaplap	ABIT NF8 V2	12948	Drive	Pioneer DVD-RW+-111D	9108
CPU	Sempron 3000+	17988	FDD	NEC 1,44 fekete	2400
Cooler	Gyári		Ház	DEER 336B	8000
VGA	Sapphire Radeon X1600 Pro	33000	Táp	Q-tec 500W BigFan	7780
RAM	Kingmax 1GB DDR 400MHz	19548			
HDD	Samsung 160GB 8MB cache	15600			
<b>ÖSSZESEN</b>				<b>95436 FT</b>	



INTEL

USER'S COMPUTER

WWW.USERS.HU

TEL: 06-1-342-9078

3DMark06 (1024x468)	1854
F.E.A.R. Átlag FPS (High - 1024x768)	47
Videó tömörítés (perc)	2:43
SiSof Sandra07 (CPU - Multimedia Benchmark)	16737/19075

Igaz, a kategóriát túllépte majdnem 4000 forinttal, de előlött szemet hunyhatunk, hisz elég jól összerakott gépről van szó. Alap konfigurációban egy olcsó 2,9 gigahertzes Celeron procit kapott. Ebben a kategóriában gyakorlatilag a "tizenpárezer" processzorra szánt összegből ez az egyik legjobb, ami kihozható. Ezt szintén egy olcsó VGA-val tudtuk párosítani, így esett a választás az MSI NX6600GT-re, 128 megabájt DDR3 memóriával. Harmadik legfontosabb összetevőként két 512 megabájtos DDR2-es Brand memóriát is beletöltünk, ami 667 megahertzen üzemelt. Itt megjegyeznénk, hogy hiába beszélünk alap konfigurációról, az 1 giga memória elengedhetetlen, elvégre nem irodai PC-t építünk. A szűkös költségvetésben egy Abit N18 SLI-GR alaplapot is beépítettünk, ami gyakorlatilag 20 ezer forintos árával mindent tud, amire manapság csak szükségünk lehet. A maradék

pénzt pedig, ha csak képzeletben is, de elköltöttük Thermaltake hűtésre, egy 400 W teljesítményű pofás Codegen házra, sőt még egy Pioneer kéttrétegű DVD pörkölőt is sikerült belepasszíroznunk (akkor már vehettetek volna nekem egy képzeletbeli sört is - mazur). Az így kapott konfiguráció elég jónak mondható ebben az árkategóriában. A tesztekben érezhetően a processzor jelentette a gép szűk keresztmetszetét. Jól hangzik a majdnem 3 gigahertzes sebesség, de sajnos a Celeron hamar kifogy a szuszából magasabb grafikai részletességnél és ezen még a tuningolás sem segít. Azért a manapság már alapnak számító 1024x768-ban közepes, vagy inkább butított grafikával a mai játékok is jól futtathatók. Az 1 gigabájt memória itt is érezteti hatását, 512-vel kipróbálva jelentősen rosszabbul muzsikált, így nem érdemes azon a 10 ezer forinton spórolni.

## RÉSZEGYSÉGEK

Alaplap	ABIT N18 SLI-GR	20990	Drive	Pioneer DVD-RW+-111D	10440
CPU	Celeron D341 2.93GHz	14280	FDD	1,44 fehér	2700
Cooler	Thermaltake TR2	2880	Ház	Codegen 6039L 400W	8640
VGA	MSI NX6600GT-TD 128MB	37200	Táp		
RAM	Brand 1GB DDR2 667MHz	19680			
HDD	Samsung 160 GB 8MB cache	17040			
<b>ÖSSZESEN</b>				<b>133850 FT</b>	



## 200 000 FORINT „OPTIMUM” KATEGÓRIA



AMD



INTEL

ALIEN COMPUTERS WWW.ALIENCOMPUTERS.HU TEL: 06-1-413-0450

3DMark06 (1024x468)	5706
F.E.A.R. Átlag FPS ( High - 1024x768)	64
Videó tömörítés (perc)	1:75
SiSof Sandra07 (CPU - Multimedia Benchmark)	20804/22613

A 200 ezres kategóriában indított versenyzőknél kicsit szabadabban mozoghatunk, amikor összeállítjuk a leendő gépünket. Gyakorlatilag itt pont azt a plusz 50-60 ezer forintot tudjuk a teljesítményre költeni, ami a minimum kategóriában hiányzik és kompromisszumokra kényszerít. AMD oldalon tehát érdemes a procira jobban odafigyelni és elfelejteni a Sempront. Helyette válasszunk a felső kategóriás Athlon 64-esekből. A 40 ezer forint körüli szegmens tűnik a legjobb megoldásnak, ez után már elég nagy az árugrás, ami teljesítményben nem mutatkozik meg annyira. Így a 3500+ tűnik az egyik legjobb választásnak. Emellé két 512 megás GEIL memóriát választottunk, ami igen jól bírja az extrém körülményeket is. A VGA-t kiszemelni már nehezebb itt is. A már említett plusz pénz jól szétoszlik az egyes hard-

velemeknél, de a videokártyánál akkora az árugrás, hogy nem fér bele akármí. Ésszerű választásnak a Sapphire Radeon X850 XT tűnik, 256 megabájt memóriával felvértezve. Gyakorlatilag ez plusz 20 ezer forintos kiadást jelent egy 6600GT-hez vagy X1600 Pro-hoz képest. A teljesítményben azonban elég jól érzékelhető a procira és VGA-ra költött plusz zseton. Ráadásul a maradék pénzünket elköltöttük egy 250 gigás WD vinyóra, egy elég jól kinéző Foxconn házra, 400 W-os Chieftec tápra. Az így összerakott gép megfelel a mostani játékok elvárásainak, nem kell szégyenlősködni a felbontással és a grafikai részletességgel. Bővítés szempontjából is ideális, hisz később, amikor az X1900-asnak már leesik az ára, akkor érdemes lesz beletolni egyet és megint sokáig nem lesz gondunk vele.

BIRD COMPUTER WWW.BIRDP.C.HU TEL: 06-1-279-1246

3DMark06 (1024x468)	3952
F.E.A.R. Átlag FPS ( High - 1024x768)	68
Videó tömörítés (perc)	1:37
SiSof Sandra07 (CPU - Multimedia Benchmark)	34329/39252

Intel oldalon kicsit nehezebb volt a dolgunk, mint amikor AMD-s gépet állítottunk össze. A processzor kiválasztásánál voltak főleg problémák, az Intel ugyanis jóval drágább megoldásokat kínál, mint az AMD. Így végül a 3 gigahertzes dual magos 930D-re esett a választásunk. E mellé természetesen a jól megszokott 1 gigabájtnyi DDR2 memóriát célszerű betenni. Itt is GEIL modulokat használtunk, melyek ráadásul külön hűtőbordákkal is el voltak látva. Nem kétséges, a procit nyugodtan lehet majd húzni, a megbízható alapokról az Intel945-ös chipkészletre épülő ASUS P5LD2 alaplapja gondoskodik. A VGA kártya választás itt is elég nagy fejtörést okozott, végülis úgy döntöttünk, hogy nem választjuk ugyanazt a Sapphire X850 XT-t, ami az AMD-s rendszernél olyan jól szerepelt.

Hogy izgalmasabb legyen a dolog, inkább az NVIDIA háza táján néztünk szét és kipróbáltuk, mit szól az Intel rendszer a 256 megabájtos MSI NX 7600GT-hez. A teszt viszonylag jól bevált, bár érdekes mód a 3DMark06 szerint a 7600GT-vel gyengébb volt grafikai teljesítményben ez a gép, mint az AMD. Még szerencse, hogy nem dőlünk be egyetlen tesztprogramnak sem. A többi ennek pont az ellenkezőjét mutatta, ráadásul a játékok alatt is több FPS-t produkált a rendszer. A szokásos körítést 200 gigabájtos Samsung vinyó, stílszerű fekete DVD-író, 500 W-os Q-tec táp képezte. Csöndesen megjegyeznék, hogy a kiválasztott AeroEngine ház piszok jól néz ki, így még optikai tuningra sem kell külön pénzt költenünk.

## RÉSZEGYSÉGEK

Alaplap	GIGABYTE GA-K8NF9	22920	Drive	NEC DVD-RW+- 4571A	10800
CPU	Athlon 64 3500+	40200	FDD	NEC 1,44 fekete	2340
Cooler	Arctic Cooling Silencer 64	2940	Ház	FOXCONN 3GTH-001	11400
VGA	Sapphire Radeon X850 XT	57840	Táp	Chieftech 400W	11520
RAM	GEIL 1GB DDR 400MHz	23700			
HDD	WD 250GB 8MB cache	21930			
<b>ÖSSZESEN</b>				<b>205590 FT</b>	

## RÉSZEGYSÉGEK

Alaplap	Asus P5LD2	28200	Drive	Pioneer DVD-RW+- 111D	9108
CPU	P4 3.0GHz	45588	FDD	NEC 1,44 fekete	2400
Cooler	Gyári hűtés		Ház	Aero Engine	15984
VGA	MSI GeForce NX7600GT	53880	Táp	Q-tec 500W BigFan	7780
RAM	GEIL 1GB RAM 667MHz	28200			
HDD	Samsung 200GB 8MB cache	18396			
<b>ÖSSZESEN</b>				<b>209536 FT</b>	



## 400 000 FORINT „ÁLOM” KATEGÓRIA



AMD



INTEL

USER'S COMPUTER

WWW.USERS.HU

TEL: 06-1-342-9078

3DMark06 (1024x468)	6534
F.E.A.R. Átlag FPS ( High - 1024x768)	115
Videó tömörítés (perc)	1:11
SiSof Sandra07 (CPU - Multimedia Benchmark)	41624/45346

Figyelem, a következő számítógép csakis kifejezetten erős idegzetű játékosoknak való, ugyanis fokozottan brutális hardverelemekből lett összeállítva: körülbelül ennek a matricának kéne a gép oldalán szerepelnie. Az AMD-s etalon árát ki sem merem mondani, inkább csak suttozva. Összesen 413 220 forintba jött ki a legvégén, miután minden földi jót belepakoltunk ami csak az eszünkbe jutott. Lássuk, mi is van benne: egy atombiztos ASUS A8N32-SLI alaplap, nForce 4 lapkakészlettel. Mindezt megkínáltuk egy 4200+ Athlon 64 X2 procival, ami csak önmagában közel van a 100 ezer forinthez. Persze egy ilyen procit nem sértünk meg egy mezei gyári ventilátorral, vettünk hozzá egy Cooler Arctic Freezer 64 Pro hűtőt, mely méretes hűtőbordával, kerámia csapágyakkal és egyéb finomságokkal kényezteti a

CPU-nkat. Ehhez hozzácsaptunk egy MSI RX1900 XTX 512MB DDR3 videó kártyát, ami nem az a kimondottan hú de sz\*r kártya. Végezetül bepakoltunk mellé 2 gigabájt, igen jó minőségű Corsair memóriát, ha már mindenből a legjobbat vesszük, akkor ezen a téren se kivételezzünk. Azért a Foxconn házról is érdemes pár szót ejteni: az igen visszafogott fekete-szürke dizájn ellenére remekül szellőzik, ráadásul a belső kialakítása is igen kellemes, könnyen szerelhető. A konfiguráció teljesítmény önmagáért beszél, 6500 pont 3DMark06-ban. A videótömörítés, különféle processzort igénylő műveletek villámgyorsak. A mai játékok 1280x1024-ben maxon futtathatók, kell ennél több?! Gyakorlatilag aki most beruház egy ilyen gépbe, annak jó sokáig nem kell gépfeljesztéssel foglalkoznia.

ALIEN COMPUTERS

WWW.ALIENCOMPUTERS.HU

TEL: 06-1-413-0450

3DMark06 (1024x468)	5906
F.E.A.R. Átlag FPS ( High - 1024x768)	121
Videó tömörítés (perc)	1:04
SiSof Sandra07 (CPU - Multimedia Benchmark)	45699/52257

Ha már homár, az Intel konfigurál is szabadjára engedjük képzeletünket. Igaz, az ender által javasolt térhajtó-művek beépítésre nem került sor, de azért egy rakat méregdrága finomságot választottunk a csúcsgépbe. Kezdeném a Gigabyte 3D Aurora gépházzal, ami felettébb elegáns, illik az ezüst borítás egy ilyen géphez, ráadásul bekapcsolás után izléselesen szolid hangulatfényre is számíthatunk elől. A processzor terén nem voltunk szegénylősek, kétféle 3,4 gigahertzes P4-est választottunk, melyet az Abit AW8-Max alaplapba toltunk bele. Az érdekesség kedvéért most az Intel rendszeréhez is egy ATI X1900 XTX-et választottunk, pont mint az AMD-nél, hogy lássuk, melyik rendszer a gyorsabb. Corsair ramok helyett a már közismert GEIL modulokat hívtuk segítségül, 2 gigát természetesen, ahogy

azt kell. Végezetül még plusz Gigabyte ventilátort is beszereltünk, ne felejtsek el, a nyári a kánikulában 20 százalékkal több hőt kell elvezetni a gépből, mint máskor. Az elért eredmények szerint az Intel némileg gyengébben szerepelt a játékoknál. A processzorigényes műveleteknél viszont azonos, sőt talán kicsivel jobb eredményeket produkált, mint az AMD Athlon 64 X2-vel. Azért is érdekes ez, mert a VGA kártya gyakorlatilag ugyanaz maradt, így ezt a különbséget a CPU számlájára írhatjuk. Végezetül érdemes megnézni a 200 ezer forintos kategóriában született eredményeket és összevetni a kétszer annyiba kerülő gépekkel. Rá kell jönni, hogy annyival azért nem is gyorsabb egy jóval drágább gép, mint ahogy azt elsőre hinnénk.

## RÉSZEGYSÉGEK

Alaplap	ASUS A8N32-SLI	58800	Drive	NEC DVD-RW+- ND-4570A	10200
CPU	Athlon 64 X2 4200+	85200	FDD	1,44 fekete	2390
Cooler	Coller Arctic Freezer 64 Pro	5990	Ház	FOXCONN 3GTH-002	10200
VGA	MSI RX1900 XTX	139080	Táp	Chieftec 420W	14400
RAM	Corsair 1GB PC3200	52560			
HDD	Samsung 300GB 8MB cache	26280			
			<b>ÖSSZESEN</b>		<b>413220 FT</b>

## RÉSZEGYSÉGEK

Alaplap	ABIT AW8-MAX	35700	Drive	NEC DVD-RW+- ND-4571A	11820
CPU	P4 3.4GHz 950D	83970	FDD		
Cooler	GIGABYTE G-Power BL	5700	Ház	GIGABYTE 3D Aurora	26520
VGA	MSI Radeon X1900 XTX	143400	Táp	Enermax Liberty 400W	21000
RAM	GEIL 1GB DDR2 800MHz	55140			
HDD	WD 320GB 8MB cache	29970			
			<b>ÖSSZESEN</b>		<b>405100 FT</b>



# ATHLON 64 FX-62 ÉS NFORCE 5

Az új, AM2-es tokozású AMD processzorok már a DDR2-es memóriát használják, miközben megjelent az NVIDIA első, ehhez kapcsolódó alaplapi chipkészlete is, az nForce 5. Lássuk hát, mire képesek a frissen belépett, illetve továbbfejlesztett versenyzők!

Röviddel az Intel Conroe-offenzívája előtt mutatta be az AMD az AM2-be passzoló processzorait.

Szemben az Intel jövődö termékeihez képest az AM2-es Athlonok és Sempronok nem egy frissen fejlesztett processzor architektúrára épülnek: az egyetlen igazi újítás az integrált memória-kontroller, amelyik már kezeli a DDR2-es, 800 megahertzen ketyegő memóriákat, hiszen eddig az AMD CPU-i maximum a DDR1-400-zal tudtak elbánni. Ebből kifolyólag kevés új típussal találkozunk, kizárólag a csúcskategóriás Athlon FX-62-t és az Athlon 64/5000+-t vehetjük észre, mint még ismeretlen játékosokat, illetve néhány Sempron típus is most jelent meg (ezt tüzetesen áttanulmányozhatjuk az „AM2-es processzorok áttekintése” táblázatban). A játékosok mégiscsak találnak újdonságokat az NVIDIA nForce 5-ös, most megjelent alaplapi chipkészletében. A cikkben megmutatjuk, mekkora különbség van egy Socket 939-es előd és egy AM2-nForce 5 páros között.

## DDR2-ES MEMÓRIA

Míg az Intel immár közel két éve a DDR2-es memóriákra épít, ezzel szemben az AMD csak az AM2-es modellekkel indítja be a DDR2-es „boltot”. A DDR1 és DDR2 memóriatípusok között a legnagyobb különbség a magasabb memória adatsávszélesség és alacsonyabb áramigény – természetesen a DDR2 javára. Ez konkrétan azt jelenti, hogy az adatok gyorsabban mozognak a CPU és a RAM között. Más kérdés, hogy a gyakorlati használat során ennek semmilyen látványos eredménye nem volt. Mindenekelőtt az AMD processzorok integrált memória-vezérlője kínálódott sokáig a DDR2-es memóriák magas Latency tulajdonságával.

AM2-es processzorok áttekintése	Típus	Órajel (GHz)	Cache (KB)	Mag elnevezés	Fogyasztás (Watt)		Ár (forint) normál / takarékos változat
					normál	takarékos változat	
Sempron	2800+	1,6	128	Manila	35		20.000
	3000+	1,6	256	Manila	35		23.000
	3200+	1,8	128	Manila	35		26.000
	3400+	1,8	256	Manila	62/35		29.000 / 41.000
	3500+	2,0	128	Manila	62/35		32.000 / 43.000
	3600+	2,0	256	Manila	62		36.000
Athlon 64	3000+	1,8	512	Orleans	62		32.000
	3200+	2,0	512	Orleans	62		43.000
	3500+	2,2	512	Orleans	62/35		61.000 / 73.000
	3800+	2,4	512	Orleans	62		86.000
Athlon 64 X2	3800+	2x 2,0	2x 512	Windsor	89/65/35		90.000 / 102.000 / 116.000
	4000+	2x 2,0	2x 1024	Windsor	89/65		96.000 / 104.000
	4200+	2x 2,2	2x 512	Windsor	89/65		107.000 / 119.000
	4400+	2x 2,2	2x 1024	Windsor	89/65		136.000 / 151.000
	4600+	2x 2,4	2x 512	Windsor	89/65		162.000 / 177.000
	4800+	2x 2,4	2x 1024	Windsor	89/65		189.000 / 203.000
	5000+	2x 2,6	2x 512	Windsor	89		203.000
Athlon 64 FX	FX-62	2x 2,8	2x 1024	Windsor	125		350.000

De mit is takar a „Latency”? Azt az idő-hosszúságot, amire a memóriának szüksége van, hogy reagáljon a felé érkező igényekre. Minél magasabb ez az érték, annál hosszabbak ezek a szünetek. Ebből kifolyólag eddig egy DDR2-es memóriás AMD nemhogy gyorsabb, de egyenesen lassabb volt a DDR1-es társánál! Most, az AM2-es tokozás megjelenésével jutottunk el oda, hogy egy 800 megahertzen futó DDR2-es memóriával szerelt AMD processzor nem lassabb a DDR1-es társánál. Ugyanakkor a DDR2-es memóriák előnyeként meg kell mindenképpen említenünk, hogy az 1 gigás memóriasint lassú túlhaladásával már lényeges előny lesz,

hogy az alaplapokba 4 gigabájtól nagyobb memóriákat is betehetünk.

## KISEBB ÁRAMFOGYASZTÁS

Sokan talán még legyintenek erre a tényezőre, azonban egyre kevésbé szabad elhanyagolni ezt a területet sem. Igaz ugyan, hogy egy háztartásban a hűtő- és mosógép (illetve a fűtés, amennyiben villannyal történik) eszi meg a legtöbb energiát, ráadásul nagyságrendekkel többet, mint bármilyen más, az adott esetben akár éjjel-nappal is üzemelő számítógép is egyre több és több áramot fogyaszt, ami a „sok kicsi sokra megy” mondás kapcsán bizony már je-

lentős összeg lehet a hónap végi számlán. Éppen ezért nem is kizárólag a környezet iránt aggódóknak, hanem a takarékosabbaknak is érdekesek lehetnek az AMD új AM2-es, energiatakarékos modelljei. A technológia a duplamagos X2-es szériával debütál: a hagyományos, maximum 89 Wattot fogyasztó változatok mellett, az 5000+ típus kivéve minden modellnek lesznek energiatakarékos változatai is, amelyek csak 65 Wattot fogyasztanak. Az X2/3800+-as változattól 35 Wattos is létezik, amely még a notebookokban történő felhasználását is előrevetíti. Az energiatakarékosság ára 8-13 ezer forint között fog mozogni, illetve ezek a típusok

az AMD tervei szerint majd szép lassan végleg leváltják a hagyományos modelleket.

## NFORCE 5, AMI NÉGY

Pontosan az AM2-szatra időzítve jelentette meg az NVIDIA a hozzájuk passzoló nForce 5-ös alaplapokat.

## NFORCE 5 ADATOK

Chipkészlet	CPU	SLI	Gigabit LAN	First Packet	Teaming	Hardware-Firewall	Link Boost	SATA2-RAID	Ár
nForce 590	mindegyik AM2-es	2x 16x	2	van	van	van	van	6 port	53.000
nForce 570 SLI	mindegyik AM2-es	2x 8x	2	van	van	van	nincs	6 port	35.000
nForce 570	mindegyik AM2-es	nincs	2	van	van	van	nincs	6 port	29.000
nForce 550	csak Sempron	nincs	1	nincs	nincs	nincs	van	4 port	23.000



**NVIDIA FirstPacket™**  
Elsőbbség az Online játékoknak - Legyél a "Ping Király"

Előtte:  
FTP, Adatcsomagok, Hálózati TX sor, Hálózati RX sor

FirstPacket játékokra optimalizálva:  
FirstPacket Optimizátor, Hálózati TX sor, FirstPacket Optimizátor, Hálózati RX sor

Az új 50%-os alacsonyabb PING!

A First Packet-nek köszönhetően az nForce 5 a játékprogram adatokat előnyben részesíti a többivel szemben a hálózatba küldésről, így jóval alacsonyabb pingeket ígér.

Meglovolgva az előző sorozat sikereit, rögtön négy változatban kerül a boltokba (lásd az „nForce 5 adatok” táblázatot). Az nForce 590 SLI igazi drágakő a túlhúzás és extra fps-ek szerelmeseinek, hiszen beépített, automatikus túlhúzás-képességekkel rendelkezik. Az nForce 570 SLI és az Ultra ilyen nem tud, de minden más igen, és a kettő közti különbség a nevükből is kiolvasható SLI-kompatibilitás, illetve annak hiánya. Az nForce 550-es az árbarát verzió, a Sempron processzorokhoz, a játékosok számára érdekes extrák elhagyásával. Akik viszont inkább az Intelt részesítik előnyben, azoknak érdemes megvárniuk a Socket 775-ös foglalatra illeszkedő nForce 590 SLI Intel Edition változatát, amelyik már a rövidesen megjelenő Intel Conroe CPU-kat is támogatja. A Socket 939-es processzorokkal rendelkezők ellenben ne számítsanak nForce 5-ös alaplapokra, mert az NVIDIA erre a foglalatra nem hoz ki modelleket.

### JÁTÉKOSOK ELŐNYBEN

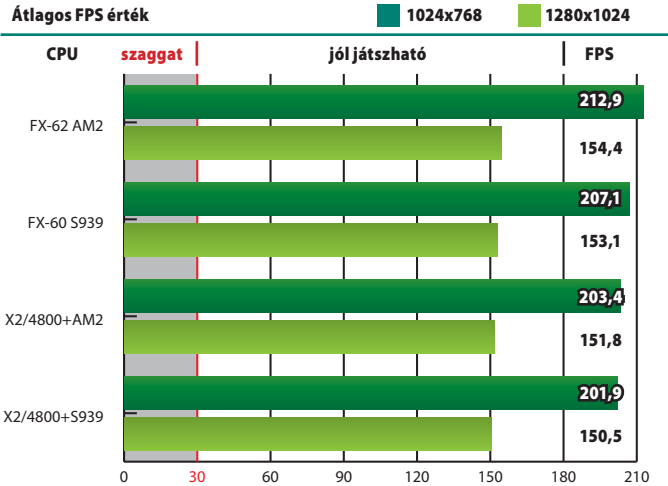
Az 550-es típus kivételével az összes nForce 5-ös változat 2 gigabites hálózati csatlóval rendelkezik, és további ügyes tulajdonságokkal, amelyekkel meggyorsítja a hálózati adatforgalmat. Az NVIDIA által „First Packet”-re elkeresztelt technológia lényege, hogy eldönthetjük, mely adatcsomagok kerüljenek először ki a hálózatba, illetve az internetre. Így beállíthatjuk, hogy online játékaink mindig előnyt élvezzenek mindenféle egyéb programmal szemben. Amennyiben egy LAN-partin adatokat cseberberélünk, ezzel jócskán le fog csökkenni a ping értékünk. A „Teaming” opció bekapcsolásával pedig akár a két gigabit portot összeköthetjük és kihasználhatjuk a dupla adatsávszélesség nyújtotta előnyöket. Mindezekon felül – az 550-es modellől leszámítva - az nForce 5-ös alaplapok is támogatják a hardveres Firewall gyorsítást. Azok, akik eddig óvatosságból nem kacérkodtak a túlhúzás gondolatával, az nForce 590 SLI-vel lehetőséget kap-

nak arra, hogy biztonságosan nyerjenek ki némi plusz teljesítményt a gépükből. Az NVIDIA által „Link Boost”-nak elnevezett technológia automatikusan megemeli 25 százalékkal a PCI Express és a grafikus kártya közötti kapcsolat órajelét, és ugyanígy tesz a North-, és Southbridge közötti HT Linkkel is. Ehhez persze nem árt még, ha a grafikus kártya és a memória is „Link Boost” kompatibilis. Hogy ebből ne legyenek gondok, az NVIDIA kifejlesztett egy „EPP” névre elkeresztelt szabványt, amelyik a memóriaegységekről információt biztosít: mennyi az adott példány ideális órajele, feszültsége, és időzítése. Amennyiben ilyen RAM és egy „Link Boost”-os videokártya van a gépben, akkor az nForce 590 SLI, gépünk további összetevőit is automatikusan megpróbálja felgyorsítani. (Ez mind nagyon szépen hangzik, csak kérdés, hogy a jelentős többletköltséggel járó befektetés vajon hoz-e a gyakorlatban annyi plusz teljesítményt a konyhára, amiért már megérte az egész „Link Boost” trükközés.)

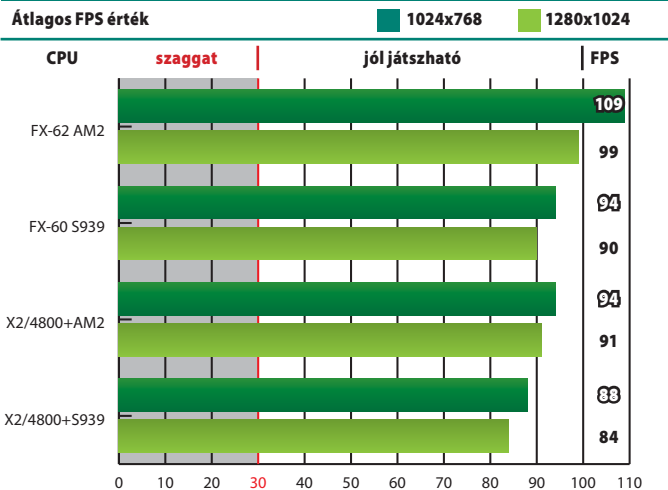
### AM2-TELJESÍTMÉNYEK

A tesztek egy ASUS M2N32-SLI Deluxe (nForce 590 SLI) alaplap, egy GeForce 7900 GTX, illetve 1 gigabájttal DDR2-800 megahertzes memória segítségével futattuk le. Kiderült, hogy az AM2-es FX-62 ugyan lemarad a Socket 939-es FX-60-astól, köszönhetően a plusz 200 megahertzes órajel növelésnek, de a különbség nem eget rengető. A leglátványosabb teljesítményt az FX-62-es újonc, a nagy processzorigényű UT 2004-ben mutatta, ahol elődje 175,1 fps teljesítményét 192,9 fps értékkel lekörözte. Egy direkt összehasonlításban is, ahol egy-egy X2/4800+-ast teszteltünk Socket 939-es és AM2-es változatban, az utóbbi került ki egyértelműen győztesen. Sőt, a F.E.A.R. tesztjében még az FX-60-ast is utolérte, egy picit meg is előzte (94 - 94,90 - 91 fps)! Azonban ezek a sebesség-előnyök kizárólag egy megfelelő sebességű (4-4-4-12)

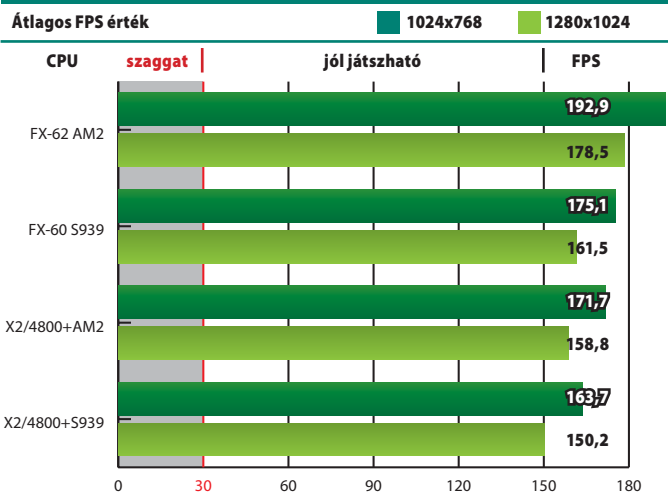
### QUAKE 4 GAMESTAR - TIMEDEMO



### F.E.A.R. TELJESÍTMÉNY TESZT



### UT 2004 METALLURGY



DDR2-800-as memóriánál jelentkeztek! Egy valamelyest finomabban hangolt 5-5-5-15-ös modulnál az FX-62 a Quake tesztnél még az FX-60-ast (207,1 fps) is alulmúlta a maga 206,8 fps-ével. A fenti eredmények alapján tehát azt javasoljuk, hogy aki egy AM2-es konfiguráció megvételén gondolkodik, mindenképpen ügyeljen arra, hogy csak 4-4-4-12 Timinggal rendelkező memóriát vegyen hozzá, hiszen csak ez-

zel tudja kihasználni az AM2-ben szunnyadó lehetőségeket. Nem árt azonban azt is tudni, hogy az ilyen modulok mintegy 8-10 ezer forinttal drágábbak a társaiknál. Különösebbek tehát nincs arra, hogy rohanjunk a boltba AM2-es rendszert vásárolni – célszerűbb kivárni a valódi előrelépést, illetve megnézni, mit nyújt az Intel a rövidesen megjelenő Conroe-szériával.  
**ZeroCool**



# EXTRÉM HÁZTESZT

Már elég szó esett arról, hogy mi mindent tudunk a gépházba pakolni, viszont azt még nem vizsgáltuk meg, hogy mindezt pontosan mikbe érdemes elhelyezni. Ezúttal három különféle, a maga nemében egyenként speciális házat próbáltunk ki.

**N**em mindig szoktunk ilyen módon kategorizálni, de most haladjunk szépen ár szerint növekvő sorrendben. A legolcsóbb a **Super Flower** főhadiszállásáról érkezett, **SF-561T2-BK** típusjelzést kapott. A ház oldallapját plexi borítja: ez manapság

elég divatos, egyébként pedig elengedhetetlen annak érdekében, hogy a már korábban tárgyalt világító elemek jól látszódnak. Tetején szintén plexi lap található, melyet még egy közepes méretű ventilátor is kiegészít. Ez remekül elvezeti a gépház belsejében

keletkezett meleg levegőt. Hátlapján szintén található egy nagyobb venti hely, az előlapján alul pedig kettő kisebb is (ez utóbbi helyekre nekünk kell gondoskodni hűtésről, de ez igazából 1-2 ezer forintnál nem jelent több kiadást). A hűtő rész alatt található a Firewire, 2 USB és az audio kivezetés.

A merevlemezeket egy „alsó-blokkba” szerelhetjük be, ezeket három kézi csavar segítségével egyben kiemelhetjük. Fura lehet kicsit, hogy pont ez alatt van a speaker hangszórója – igazából nem kell ettől tartani, mert nagyon gyenge mágnes van benne. Szerelése összességében egyszerű és kényelmes.

## A MÉRET A LÉNYEGI

Kicsit drágábban hozzájuthatunk egy jóval funkciódúsabb megoldáshoz, mely nem más, mint az **AeroCool Extreme Engine 3T**. Ez a típus több színben is kapható, ATX és Micro ATX alaplapokhoz használható – hozzáánk egy fekete változat érkezett. Már az előlapja is eléggé speciális: „két részletben” nyithatjuk ki – ha be akarjuk kapcsolni, a

jobb részét kell kihajtanunk, ha reset szükségeltetik, a bal oldalával kell foglalatostkodnunk. Kicsit nyakatekert megoldásnak tűnhet, mert ahhoz is ki kell nyitni, hogy egy optikai lemezt ki tudjunk venni belőle – de rövid idő után megszokható és akkor már jópofa. A turbina az előlapon...

nos, egy kifejezetten hatékony és elég méretes ventilátorral van szó (14 cm-es átmérő plusz világítás), mely méretének köszönhetően elég halk, egészen pontosan azért, mert nem muszáj gyors fordulatszámmal pörögnie. Ha mégsem vagyunk megelégedve a ventilátorok sebességével vagy éppen zajszintjével, három tekerővel szabályozhatjuk azok sebességét. Ezek alatt pedig Firewire, USB és audio csatlakozásokat találhatunk, hogy ne kelljen a gépház mögött kotorászni. Az oldalán található az igazán ütős hűtés: gyakorlatilag a fél oldallapot elfoglalja (25 cm, maximum 1000 fordulat percenként) persze remekül elvezeti a hőt a gépből – hűvös téli éjszakákon remek extra fűtést ad a szobába ☺. Ahogy látható, az oldallap sehol sem átlátszó, de ha a venti mellé beteszünk egy vagy több neonsövet, bizony nagyon látványos fényhatásokat érhetünk el. A belső szerelhetőség teljesen általános, szimpla csavarokkal oldhatjuk meg, mint az átlagos házak esetében.

## PRAKTIKUM MINDENK FELETT

A végére hagytuk a legelegánsabb, a lepraktikusabb, és mindezek mellett a legrágább terméket, mely ATX, Micro ATX, BTX, MicroBTX és Pico BTX alaplapokhoz használható: **AeroCool BayDream Silver**. A rácsozott előlap azért nagyon hasznos, mert a felmelegedett levegő elég sok helyen szabadon távozhat a gépből, vagyis nem belül kering a hardver elemek között. Bár a képen

nem túl jól kivehető, közvetlen az előlap mögött van egy méretes ventilátor. Ennek pozícióját könnyedén változtathatjuk: nem muszáj középen tartani, fel- illetve le is szerelhetjük. A hátlapon egy hasonló méretű és teljesítményű venti található. A hátlapját vizsgálva megtaláljuk az első érdekesseget: a táp alul helyezkedik el (a gépház alján külön réseken szellőzhet is), az alaplap csatlakozások pedig felül. Ez minden szempontból praktikus, és a kezelése is sokkal kényelmesebb, mint az átlagos házaké. Ha már itt tartunk, fontosnak tartjuk megemlíteni, hogy belül a meghajtók szerelése a lehető legegyszerűbb. A készülékek oldalára rögzíthetjük a tartó szerkezetet, majd azt egy csavaros megoldással erősíthetjük fel. Egyszerű, gyors, és balesetmentes megoldás, kifejezetten jó pont jár ezért! A táp alsó blokkja felett található meg a többi hardverhez képest 90 fokkal elfordított merevlemez tároló. Ez szintén szerencsés megoldás, mert a HDD lapkábekeket könnyedén elhelyezhetjük, nem muszáj keresztbe-kasul átvezetni a teljes gépházon.

## APRÓ SZÉPSÉGHIBA AZÉRT AKAD

Az árakról még nem esett szó: a Super Flower SF-561T2-BK: 16 490 forint, az AeroCool Extreme Engine 3T: 21 490 forint, az AeroCool BayDream Silver pedig 24 990 forint. Ez önmagában még nem lenne annyira rossz, hiszen valóban minőségi házakról van szó. Apró probléma, hogy ezekhez még vásárolnunk kell egy normális tápot is, ami szintén nem olcsó mu-ltáság (a májusi GameStarban találhattok néhány pofásabb megoldást, melyeket csak ajánlani tudunk). A termékeket a Flash-Point Számítástechnikai Kft. ([www.flash.hu](http://www.flash.hu)) bocsátotta rendelkezésünkre.

**ZeroCool**



**AeroCool  
Bay Dream Silver**

**AeroCool  
Extreme Engine 3T**

**Super Flower  
SF-561T2-BK**

## FGC

Irányítsd saját alakulatodat!  
Toborzoz bajtársakat!  
Szervezz csapatokat!  
Mi biztosítjuk az online háttérrel!

Call of duty 2  
Call of duty  
United offensive  
Medal of Honor  
Counter strike  
Enemy territory  
Soldier of fortune  
és sok más játék

Szakmailag felkészült csapat.  
Megbízható technikai háttér.  
Magyarország legnagyobb  
játékkínálata.

<http://www.fgcklan.hu>



Készítsd el saját mezed, és töltsd le a mobilodra, színes háttérképként! **06-91-229-999**

 <b>Figó 7</b> <b>GSPOR</b>	 <b>Ronaldinho 10</b> <b>GSBRA</b>	 <b>Beckham 7</b> <b>GSENG</b>	 <b>GSGER</b>	 <b>GSESP</b>
 <b>GSITA</b>	 <b>GSARG</b>	 <b>GSNEO</b>		

Küldd el a 06-91-229-999-es SMS számra a kiválasztott mez kódját (Pl. GSENG, GSBRA), majd utána szövegd kihagyva írd nevedet vagy kedvenced nevét, majd szintén szövegd kihagyva a mezre írandó számot. (Pl. GSENG Beckham 7)  
A név maximum 25 karakteres lehet, a szám 0-99-ig lehetséges. Ékezetes karakterek esetén az alábbi segédkezeteket használd: á (a.) é (e.) í (i.) ö (o.) ő (o.) ü (u.) ű (u.). Pl. MAMA 75-öt az angol mezre így írd be: GSENG M(a.)t(e.)k 75  
További VB mezek letöltéséhez az ország első 3 nemzetközi betűjelét használd a GS kód után, pl. GSPOL - Lengyelország, GSHRV - Horvátország. Info: 06-1-422-3490. A szolgáltatás igénybevételéhez WAP hozzáférés szükséges! SMS ára: bruttó 960 Ft. Az összes VB-n szereplő csapat mezeit lásd a TV2 Teletext 600. oldalon!

# STARLOGO

az ÉN mobilom

**06-91-229-999**  
**JAVA játékok**

## Polifónikus csengések

**06-91-227-222**

### TOP 20 csengések

- |   |         |
|---|---------|
| Tankcsapda - Nem kell semmi                   | GS33465 |
| Black Eyed Peas - Like that                   | GS33462 |
| Romy Arva lüü                                 | GS37665 |
| Cuba Club - Cuba                              | GS33467 |
| Arash - Boro boro                             | GS37576 |
| Kozmix - Holnapután                           | GS33047 |
| Sean Paul - Ever blazin                       | GS33905 |
| Juanes - Volverte a ver                       | GS33470 |
| System of a Down - Lonely Day                 | GS33996 |
| Bob Sinclair ft Steve Edwards - World hold on | GS33973 |
| Postás Józsi - Bocssássa meg nekem a világ    | GS33979 |
| Spy the ghost - Spy house is my house         | GS33888 |
| Ogii G feat Yank E - High rollers             | GS33737 |
| Irigy Hónaljmirigy - Ne majmold               | GS33948 |
| Fekete Páko - Add ide a didit                 | GS33723 |
| 50Cent - Hustlers ambition                    | GS33913 |
| Nelly-Paul Wall - Grillz                      | GS33937 |
| Oláh Ibolya - Magyarország                    | GS33784 |
| Dopeman - En és a kisöcsém                    | GS33896 |
| Mary J Blige feat U2 - One                    | GS33986 |

## Valódi csengések

**06-91-229-999**

### TOP 40

- |  |         |
|--|---------|
| FORMA 1 grand prix                       | GS16140 |
| Orgazmus 1                               | GS16024 |
| Danzel - Pump it up                      | GS16000 |
| DJ Szatmári feat Jusus - 100 évet várnék | GS16153 |
| Brékegés                                 | GS16021 |
| Lány fuck me                             | GS16985 |
| Rally motorbírázatás                     | GS16241 |
| Lány csoportos orgazmus                  | GS16018 |
| Kisvárosban tánccsenekar-Szajber nyerek  | GS16987 |
| Danzel - Put your hands up in the air    | GS16199 |
| Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály        | GS16004 |
| Tiesto - Adagio for strings              | GS16204 |
| Chopper motor beindítás                  | GS16148 |
| Joker nevetése                           | GS16144 |
| Dred - Csak a hold                       | GS16132 |
| Orgazmus 2                               | GS16025 |
| Nagypuki                                 | GS16178 |
| Porsche                                  | GS16026 |
| Edda - A hűtlen                          | GS16044 |
| Eros vs Spigiboy - Rég várak valakire    | GS16134 |
| Spy the ghost - Its time to disco        | GS16094 |
| Hungaria - Csavard fel a szőnyeget       | GS16003 |
| Holi - Gondolj apádra - Jól vagy         | GS16046 |
| DJ Sammy - California dreaming           | GS16036 |
| Elynyújtott madártrillázás               | GS16193 |
| Kosárlabda pattogatás                    | GS16237 |
| Crossmotor gázroccsók                    | GS16017 |
| Vanguard - Mamma mia                     | GS16191 |
| Edda - Kilykőd voltam                    | GS16155 |
| Cross motor elgyorsul                    | GS16913 |
| Lézerkard suhogás                        | GS16048 |
| Infemal - From Paris to Berlin           | GS16157 |
| Groovehouse - Ebredj mellettem           | GS16171 |
| Oroszlánbögés                            | GS16213 |
| Malacrófogás                             | GS16049 |
| Csanyavogás                              | GS16110 |
| Kutyaugatás                              | GS16095 |
| Nyerítés                                 | GS16114 |
| Babanevetés                              | GS16147 |
| Szexpari                                 | GS16180 |



**Conflict Vietnam**  
Vietnámi Háború  
kód: GSJATEK 55102

A vietnámi háború idején négy amerikai katona harca és előrehaladása a barátságos területük felé.



**Minigolf**  
kód: GSJATEK 55110

Ez a hívtárolás FMGA játék a valóra létezőt legrészletesebbé ábrázolja (nyitók, kármunkák, bököljei, labdakövek, 3 különböző szinten, 54 lyukas játszva).

**1 SMS!** **ÚJ!!!**

Küldd a játék kódját a 06-91-229-999-re!  
Pl. GSJATEK 55110  
Részletes leírásokat lásd a [www.telefor.hu](http://www.telefor.hu) oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas száma és azonnal megduhad, mely játékokat töltheted le telefonodra!



**Carnageddon**  
kód: GSJATEK 55100

Ragadd meg a kormányt, mint Max Damage, vezess extrém járműveket egy olyan autóversenyen, ahol sincsenek szabályok! A PC-s játék alapján!



**Total Overdose** Total Tühhöz  
kód: GSJATEK 55112

Many keresztül és tovább! Mezők! Ingalválti teli hűtőszekrény, kombinált mosogatással a lassú és friss megőrzésével és szinte bármilyen helyzetben energiát!



**Viking Winter Game**  
Viking Téli Ötvenes  
kód: GSJATEK 55113

Tudod mit jelent vikingnek lenni? Versenyzz 3 vállán egymáshoz, ebben az egy és köböljétek viking sport játéknak!



**Generals: Alien Colony**  
Generals: Az idegen Kollónia  
kód: GSJATEK 55104

A helyi lakókat szétverve felhívhatod a megmártott egy idegen lej és a lakó a Te kezében van! Jólhírdő egy, mint az emberek vagy úgy, mint az idegenek, ezzel a barátságokkal és kihívásokkal teli stratégiai játéknak!



**Dog City** Kutyá Város  
kód: GSJATEK 55103

Az utódi évszázad második felében City of the Dogs által utalták létre, ahol a nagyvilágban Don Saterack szabályozza a léteket a DogDade felkutatás és visszatérte. A létező gépjárművel Doggy the Dog szökésére nézd és hozd az új a csicsa felé.



**Football Pro Contest**  
Futball Mezők  
kód: GSJATEK 55114

A híres játékosok játék mobil verziója, kiváló 3D-s grafika! és teljes körű futball szabályokkal! Előrehatód, hogy barátságos meccsre játszol, vagy egy teljes bajnokságot!



**Metal Racers** Fémek Szépség  
kód: GSJATEK 55108

Szépülj! heves metal zembre guardon a sárgától a sárgától pályák! Versenyzés és jutt a csúcsra!



**Pixudoku**  
kód: GSJATEK 55109

Ugratós, rabul ejtél japán puzzle játék, ahol a kockák és nem a kockák a nyitól! Föld le a négyzetek és föld le a képet! 3 szint, 20 nehézségi fokozat.



**GOLF**  
kód: GSJATEK 55105

Előrehatód 3D grafika, fordulalmasítja a golfot az mobilodon!

WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSÉNGÉS, JAVA JÁTÉK, MEZ-SZÍNES HÁTTÉRKÉP): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas száma! Az érkező wap-címét töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférése és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Polifónikus csengés bruttó 480 Ft/SMS. Valódi csengőtang, Java játék, Mez-színes háttérkép: bruttó 960 Ft/SMS. További csengőhangok, képzetek, oplogók a TV2 TELETXT 600. oldalon. Telefor Kit. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: [www.telefor.hu](http://www.telefor.hu). A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akciókról szóló - SMS fogadásához.



# MESTER FOGÁSOK

ALAPOKTÓL A CSÚCSIG

Firefox  
Rediscover the web

## TOP 15 FIREFOX KIEGÉSZÍTÉS

A világ minden táján, akár csak hazánkban rohamosan nő a Firefox felhasználók száma. A böngésző legnagyobb előnye versenytársaival szemben, hogy tonnaszám készülnek hozzá hasznos kiegészítések. Ezek közül választottuk ki a legjobbkat.

**A** Firefoxhoz készülő kiegészítések körülbelül 95 százaléka megtalálható a <https://addons.mozilla.org/firefox/extensions/xxxx> címen, ahol az „xxxx” jelzi az adott kiegészítés (extension) linkszámát. Ezeket minden egyes kiegészítésnél jeleztük az egyszerűbb keresés érdekében, illetve lemez mellékletünkre is feltettük mindet. Nagyon sok kategóriába, alkategóriába és alalkategóriába sorolhatnánk a kiegészítéseket, mi úgy gondoltuk, az egyszerűbb és mindennap használatos dolgoktól indulunk, át vesszük a szórakozás egyes elemeit, majd végül belevetjük magunkat a mélyvízbe.

### KÖNNYEDÉN EGYSZERŰBBÉ TEHETJÜK ÉLETÜNKET

A **Fasterfox** (1269), ahogy a neve is mutatja, gyorsítja a böngésző működését. Erre bizony szükség is lesz, mert a sok kiegészítés feltelepítése után kicsit belassulhat a program. Még egy érdekes tulajdonsága van: megadhatunk előre definiált weboldalakat, melyeket a háttérben előre letölt. Vagyis megnyitjuk az első oldalt, ha az lejött, a háttérben lejönnek a többiek, és amikor azokat le hívjuk, már nem kell várni a letöltésre, azonnal megjelennek előttünk. Az **All-in-One Gestures** (12) a gyors, és egyszerű kezelhetőséget teszi lehetővé. Lényegében az egérrel kell különféle figurákat rajzolnunk a képre a jobb egérgomb lenyomása mellett, és ezzel csálhatjuk elő a funkciókat

– Black & White rajongók előnyben! Ha már úgymint minden keresésünkben a Google segít, érdemes feltenni a **GooglePreview**-t (189). A tállati oldalon ezentúl nem csak szövegeket láthatunk, hanem az aktuális oldal fényképét is – nem csak látványos, de hasznos is, mert könnyű kiszűrni azokat az oldalakat, melyek csak a ta-

sávban megjelenik egy kis ikon, melyre rákattintva a program kiszűri a forráskódból a gyakorlatilag rejtett linkeket. Miközben töltünk, nem árt tudni, hogy éppen hol tart az adott fájl – ezt ugyan a beépített letöltés manager is tudja, de sokkal elegánsabb megoldás a **Download Statusbar** (26). Amennyiben pedig már kellően nagy

Tegyük fel, hogy a külvilágtól viszonylag elzárt szobában vagyunk, és még mielőtt elindulnánk hazafelé a munkahelyről, vagy akár otthonról egy haverhoz, tájékozódni szeretnénk arról, hogy mégis milyen idő van, illetve miféle várható. Erre is van lehetőség: **Forecastfox** (398).

### A KOMOLYSÁGOK KÖVETKEZNEK

Egyre többen készítenek honlapokat, de nem elegendően törekednek arra, hogy szabványosan legyenek elkészítve. Ebben segít többek között az **IE Tab** (1419), melyre rákattintva a Firefox Internet Explorer motorral mutatja meg az adott honlapot. Sokszor elég mulatságos különbségek vannak! A **ColorZilla** (271) aktiválásával bármely pixelre mutatunk, megtudhatjuk, hogy milyen a színe. Nagyon hasznos lehet fejlesztéseknél, Photoshop mágusoknak például kifejezetten a hasznára válhat. A **CSSViewer** (2104) megmutatja egy adott itemről, hogy pontosan milyen „alakformáló elemek” hatnak rá. Látványos, és kifejezetten meggyorsíthatja a honlapfejlesztést. A legkomolyabb segítség mégis a **Web Developer** (60), mely lényegében nagyon sok kis alprogram gyűjteménye. Főleg a forráskódokkal operál, de órákig lehet küzdeni vele. Ha pedig készen vagyunk az oldalunkkal, ellenőriztessük le a **HTML Validator**-ral (249), hogy megtudjuk, a szabványokhoz képest mit alkottunk. **ZeroCool**

### » HA ELRENDEZTÜK OLDALAINKAT, INDULHAT A LETÖLTÉS, AMIRŐL VÉGÜLIS AZ INTERNET MANAPSÁG SZÓL «

lálati arány növelése érdekében alkalmaznak bizonyos keresőszavakat. Miután a Google által megtalált oldalakat megnyitottuk, jól jöhet a **Tab Mix Plus** (1122). Ezzel a megnyíló ablakok kezelését tehetjük kényelmesebbé, beállíthatjuk, hogy melyik oldal jelenjen meg automatikusan egy Firefox újraindításnál, és így tovább. Ha elrendeztük oldalainkat, indulhat a letöltés, amiről végülis az internet manapság szól. A **DownThemAll!** (201) minden letöltésünkben segít, de akkor a leghasznosabb, ha különféle képgalériákat, illetve zene vagy videógyűjteményeket akarunk egyszerre letölteni. Csupán egy kattintás, és meg is jelentek a mozgatható állományok egy listában. Egyes flash videókat még így sem tudunk letölteni, viszont itt jön be a képbe a **VideoDownloader** (2390). A jobb alsó

kóosz uralkodott el a megnyíló ablakok között, telepítsük fel bátran a **Viamatic foXpose**-t (1457). Az akutálisan megnyitott oldalakat egy előzetes sablonba gyűjti, így sokkal egyszerűbb lesz közöttük a navigáció.

### MUNKA KÖZBEN ÉDES A PIHENÉS

Természetesen nem feledkezhetünk meg arról, hogy a hosszas munkaidő alatt mi mindent lehet csinálni. Itt van többek között a **FoxyTunes** (219), mely lényegében egy beépített médialejátszó – pontosabban a már gépünkre telepített lejátszók valamelyikét képes kihasználni. A legjobb az egészben, hogy a böngészőn keresztül elindíthatjuk kedvenc zeneszámainkat és persze ugyanitt kezelhetjük is azokat: tekerés, léptetés, hangerőszabályozás mind lehetséges.



HA  
HARDVERES  
PROBLÉMÁD  
VAN

# KV HARDVER

**Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, elfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiteket a [www.gamestar.hu/](http://www.gamestar.hu/) forum oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altópikban.**

**Gabi**

## Miért nem látom a HDD-t?

Szia! Nagy gondban vagyok, mert minap vettem egy 120GB Samsung HDD-t, 7200rpm, és valahogy nem ismeri fel a rendszer. Második háttértárnak szántam, de lehet, hogy az alaplapom nem bírja, igaz nem tudom a fajtáját, de új darab, a mostaniak megnyit bírnak? Mert így összesen 180GB lenne, lehet ez a sok, vagy rossz kábelre kötöttem? Vagy a Windowst tegyem újra? Mindkettőre? Jumperolni sztem jól jumperoltam, de sehogy se látszik... Haverom mesélte, hogy kb. 150 gigát fogok ebből látni max? Ha ez is igaz, akkor a falnak megyek... bár már nekem az is jó lenne...

**Szia! Nem kell félni, ez még nem a világ vége. Mindenek előtt partícionálni kell a vinyót, csak azután lehet vele kezdeni bármit is. Beállítások/Vezérlőpult/Felügyeleti eszközök/Számítógép-kezelés/Lemezkezelésnél megteheted. Ezután látszódní fog nagy valószínűséggel, és az is igaz, hogy nem 180 gigabájt adatot menthetsz rá, hanem körülbelül annyit, amennyit az ismerősöd mondott (annál mondjuk valamivel többet). A jumpereléssel is lehet persze gond, de azért nem olyan bonyolult, és szerencse, hogy azokkal nem is lehet elrontani a merevlemez. Szóval jó kísérletezést!**

## Vágó Dani Nincs meg a BIOS!

Szia Mady, itt a nyár, én meg a géppemmel szenvedek. Minap szereztem egy Asus P4 P800 Deluxe deszkát, és valahogy nem megy. Már mint bootolás előtt kiírja, hogy a BIOS nincs telepítve. Hmm mi lehet a baj? Hallottam olyanról, hogy dual BIOS-os alaplapok is vannak... Itt is ez a baj? Sajnos papírjaim nincsenek az alaplaphoz, azt hittem, mindent meg tudok oldani, de tévedtem. Ha számít valamit a válasznál, rendszeresen veszem a lapot, és nagyon bejön, és ez nem kamu duma, ti vagytok a legjobbak.

**Kedves Dani! A probléma valószínűleg nem a BIOS-szal van, hanem a RAID vezérlővel. Indításnál egy-**

**szerűen hívd be a BIOS-t és tiltsd le, ezután nem kapsz hibaüzenet. Ha mégis, akkor sajnálatos módon még mindig ott van annak a lehetősége, hogy hibás az alaplap. Ebben az esetben vidd vissza és cseréltess ki!**

## Németh Zoltán Sötétség

Sziasztok!!! Már sok embertől kérdeztem de senki sem válaszolt, belétek fektetem utolsó reményeimet. Lenne egy fontos kérdésem. Szerintetek az mért van, hogy *Call of Duty*-zok rendszeresen multiban és akkor egy fél óra múlva újraindul a gépem. Vagyis nem újraindul, hanem elsötétül a kép és nem válaszol. És ez nem csak *Call of Duty*-nál hanem *F.E.A.R.*, *Heroes 5*... kérek, segítsétek!!!

**Szia! Itt valószínűleg valami túlmelegedési gond állhat a probléma hátterében. Ilyenkor mindig az legyen az első teendő, hogy portalanítjátok a gépház belsejét - főleg a ventikre gondolok. Amúgy se szegyen egy kis porolgatás, nem árt két-háromhavonta megejteni a dolgot. Tápnál ez neccesebb, de megoldható. Ha ezután se szűnik meg a problémád, akkor kölcsöntápnál, esetleg kölcsönvideókártyával kizsírható a tettes - ezután jöhet az extra hűtés beszerelése, lévén ilyen meleg nyári időben jobban szenved a gép.**

## Kerekes Attila Villámvinyó

Szia! Igaz, nem mentőöves kérdés, bár ide kapcsolódik egy picit, tehát az a problémám, hogy szeretnék egy nagyon gyors fordulatszámú vinyót a gépembe, és hallottam, hogy valami tizenötvezren forgó cuccot dobna piacra. Szerinted mennyibe kerül, fog kerülni? Megéri ilyet venni?

**Kedves Attila! Valóban a Seagate nemrég jelentette be új merevlemezét és Seagate Cheetah 15K.5 néven fogjuk emlegetni, ami csak ugyan az általad emlegetett sebességen fog pörögni. Hát árat nem nagyon tudok mondani, de valószínűleg igen magas lesz a kez-**

**detekben - legalábbis a hasonló tárolókapacitással bíró versenytársakhoz képest. Ha a 7200rpm-nél pár ezer fordulattal nagyobb sebességű merevlemezeket vesszük alapul, és azok árát viszonyítjuk össze, akkor is jelentős lehet a különbség.**

## Czirmay Balázs Tápgond

Hali! Lenne egy bajocskám a géppemmel. A tápom meghalt, vettem bele egy másik tápot és azóta ha játszani akarok, akkor megfagy a gépem. Nem tudnál adni tanácsot hogy mi a baja / (Baja egy város - mazur) és hogy mit csináljak vele? Légyszíri írj vissza, köszi.

**Szia! Ha nem noname tápot vettél bele, akkor is megér egy próbát, ha valakitől kölcsönkérsz egy másik tápot, így ha azzal működik a rendszer, akkor a garanciapapírt lobogtatva visszaviheted a rossz alkatrészt, nagy valószínűséggel kicserélik. Esetleg a BIOS-ban ellenőrzöd, hogy nincs-e nagyobb feszültség ingadozás. A másik verzió, ha egyik táppal sem működik rendszeren a gép, ekkor sajnos az elhalálozott korábbi egység magával ragadott mást is a végtelen bitmezőkre. Ekkor nincs más teendő, mint a jó párszor emlegetett, ismerős alkatrészeivel való cserebere akció keretében kiszűrni, melyik a leggyengébb láncszem.**

## Varga Zoltán Fejlesztési, avagy nem?

Hello! Fejlesztési szeretném a gépem, pontosabban venni akarok egy videókártyát, egy ATI Radeon 9600 XT-t, de az alaplapom AGP, viszont azt csak jövőre akarom lecserélni, de soha azt mondják hogy nem egyenként

kéne hanem a procit az alaplapot meg a videókártyát egyszerre, meg hogy azért ne egyenként cseréljem, mert jövőre már nem lesz AGP-s alaplap. Nektek mi erről a véleményetek? Kérlek, írj vissza hamar, mert sürgős lenne. Kösz! Egy hú GameStar olvasó.

**Szia! Én is úgy gondolom, hogy nem éri meg apránként fejleszteni a gépet, mert rengeteg (kompatibilitási) probléma felmerülhet időközben, és azokat kiküszöbölni talán többbe kerül, mint ha egyidőben szerzed be a CPU-alaplap-videókártya (+ memória esetleg) triót. Az AGP-re már nem sok kártya készül, így ha már jövőre tervezed a felújítást, akkor szerintem feleltsd el az ilyen csatlakozó felülettel rendelkező kártyákat. Alternatív megoldásként tudom ajánlani az olyan alaplapokat, amik AGP és PCI-E foglalat is található, és jövőre esetleg veszel bele egy jobb videókártyát.**

## Kissné Kovács Rita Radeon X800 GTO

Sziasztok! Épp videókártya vásárlás előtt állok és én a Radeon X800 GTO-t néztem ki. Főleg játékokra használnám és szeretném megkérdezni, hogy ez a videókártya jó-e játékokra? 2. Ez a kártya támogatja a Shader Modell 3.0-t? Előre is köszi!!!!

**Kedves Rita! Van egy rossz, és egy felemás hírem. A rossz az, hogy az általad kiszemelt videókártya nem támogatja az SM 3.0-át. A másik hír, amiről nem tudom milyen mélyen fog érinteni, ellenben kérdezted, hogy mennyire jó-e játékokra. Ez attól függ, milyen játékokat szeretnél rajta megjeleníteni, és milyen részletességgel. A mostani játékok egy része eldöcög rajta alacsony grafikai beállítások mellett, a régebbiek jól futnak. De az X800 korántsem csúcskártya.**

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:  
[kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu)



# MÁSVILÁG

EXTRA

**Nehéz volt eldönteni, ebben a hónapban melyik művészeti alkotás legyen a kiemelt, mert Derek Sherinian kiváló lemeze is megérdemelte volna ezt a titulust.** Azonban a sövényen túli állatkák annyira megnevettek, hogy nem bírtam ki, hogy ne ők legyenek a hónap nagy durranása. Jó film- és DVD-nézést, zenehallgatást mindenkinek!



FILM  
94%

## TÚL A SÖVÉNYEN

Itt a tavasz, Verne, a teknőc és erdei barátai felébrednek téli álmukból, és indulnának élelmet gyűjteni jövő télre. Igen ám, de valami szörnyűség állja útjukat. Hatalmas. És zöld. És félelmetes. És csupa levél. A sövény, amely keresztülszeli birodalmukat, és a túldoldalán immáron nem a békés, barátságos erdő van, hanem egy furcsa, veszedelmekkel és időtlen lényekkel teli idegen terület. A lakópark. Kis barátaink már éppen pánikba esnének, sőt, Ozzie, az oposszum már a halál gondolatával játszik, amikor felbukkan a felmentő sereg a nagy dumás, dörzsölt mosómedve, Stikli képében. A ravasz koma szerint a sövény túldoldala maga a Paradicsom – hiszen telis-tele van finomabbnál finomabb csemegékkel, melyet az emberek direkt nekik készítenek ki a házuk elé hatalmas, fényes fémdobozokban. És megindulnak az izgalmas zsákmányszerző akciók, csak hogy hamarosan felbukkan egy hisztis háziasszony, egy profi féregirtó, és egy irtó mérges macsó is... Ez a film tökéletes példája annak, hogy emberi tulajdonságokkal felruházott állatkák hogyan mutathatnak görbe tükröt a világnak úgy, hogy közben a rekeszszmaink végig nem pihennek a nevetéstől. A magyar hangok zseniálisak, a film nemkülönben.

## A BEMELEGÍTÉS OLIVERREL

Az augusztus 19-i Toto koncert előtt (Budapest, Petőfi Csarnok) Oliver Hartmann fogja bemelegíteni a közönséget. Hartmann 10 éves kora óta énekel és gitározik, 13 évesen már sikeresnek mondható zenekara volt. Azóta nagy utat tett meg a

zenész, hiszen dalait rendszeresen játssza a német média. Együtt dolgozott többek között az Avantasia, Genius, Helloween, Edguy, Rhapsody zenekarokkal. Természetesen ezalatt szólókarrierje is folyamatosan felfelé ívelt, amit mi sem bizonyít jobban, mint a megjelent négy saját album, melyek szép sikereket értek el Európában. Nagy hatással volt rá a Deep Purple, a Rainbow, az AC/DC és a Whitesnake zenéje. Apropos Whitesnake! Ők is fellépnek a Petőfi Csarnokban, augusztus 1-jén!



ZENE

## BUDAPESTI MOZI TOP 10 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2006. JÚNIUS 15. – 2006. JÚNIUS 21.)

1. Verdák	28 869
2. A Da Vinci-kód	9 151
3. X-Men - Az ellenállás vége	5 479
4. Ismeretlen hívás	5 306
5. Ómen	4 641



FILM  
78%

## HALÁLOS IRAMBAN: TOKIOI HAJLSZA

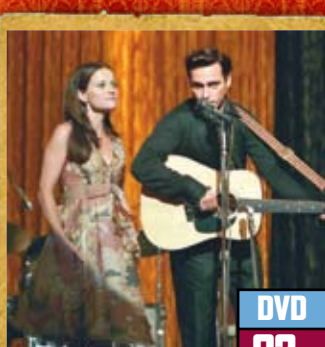
Sean Boswell igazi kiváló, fékezhetetlen versenyző az illegális éjszakai hajlszak sebességtől izzó alvilágában, azonban Tokióban állomásozó katonatiszt apjához kénytelen költözni, hogy elkerülje a börtönt. Nem kell azonban sok idő, hogy ismét akcióból lendüljön az idegen világban, amikor egy másik amerikai srác, Twinkie bevezeti őt a tiltott driftversenyek világába. Első versenyén Sean véletlenül a driftkirályt hívja ki, aki összeköttetésben áll a japán maffiával, a Jakuzával. A verségnak magas ára van: Sean kénytelen lesz a bünszövetkezetnek dolgozni. Száguldozás és kaland Tokióban: ahogy megszoktuk.



FILM  
84%

## AZ UNITED 93-AS

Ez a lebilincselő, provokatív dráma az utasokról, a személyzeletről és a légiirányítóról szól, akik egyre fokozódó rettegéssel figyelték, amint a United Airlines 93-as járata a negyedik eltérített repülővé vált a legszörnyűbb terrortámadás napján, 2001. szeptember 11-én. Abban az alig 90 percben, amit a gép levegőben töltött, a világ az erőszak új korszakába lépett. A filmesek az elátkozott gép fedélzetén és a földön történeteket az utasok és a személyzet családtagjaival, repülésirányítókkal, a 9/11 bizottság tagjaival és más személyekkel készített interjúk alapján rekonstruálták ismeretlen színészek segítségével. Nem egyszerű néznie...



DVD  
82%

## A NYUGHATATLAN

Egy ember a változások idején színre lépésével átfőrmálta a rock 'n' rollt, és vele az egész világot: úgy hívták, Johnny Cash (Joaquin Phoenix). Egész életében a törvényesség határán állt, mindig patánaság feszülve, az összeomlás szélén élt. Ahogy karriert csinált, az alkohol és a kábítószer rabja lett – szinte fel sem fogta, milyen magasra jutott, és milyen sokat veszíthet. Jerry Lee Lewis, Elvis, Roy Orbison zenélt vele, ő azonban csak saját démonaival küzdött: tragikus gyerekkorával és reménytelen szerelmével, aki végül talán a nagy visszatéréshez is hozzásegíti őt.



DVD  
89%

## SCOOTER EXCESS ALL AREAS

A mozdonyoszóke hang mozdonykürtre emlékeztető kiáltásokkal: ez a feszes zenét nyomató Scooter. El lehet mondani róluk jót s rosszat is, de egy tény: a naponta eltűnedező sztárocskák világában az állandóságot képviselik, mind imidzsükkel, mind zenéjükkel, mind hangulatukkal. Ez pedig akkor is elismerésre méltó, ha nem is vagyok nagy hive annak, amit csinálnak. Az első DVD igen jó hangulatú élő koncertfelvétel, a második pedig klipjeik igen nagy gyűjteménye. Híveknek elírta kötelező.



## FILMBEMUTATÓK A DVD-N

A DVD Mozirovat menüpontja alatt a következő feliratozott filmelőzeteseket találjátok ebben a hónapban: Accepted, Ghost Rider, Pulse, Rattatouille, The Namesake, The Night Listener, The Wicker Man



ZENE

79%

### WORLD CUP 2006 FOOTBALL PARTY

Az elmúlt teljes hónap a labdarúgó világbajnokságról szólt: meleg és sörfogyasztási rekordok döltek meg, Ezért a hanglemezkiadók is úgy döntöttek, meg kell lovagolni a reklámlehetőségeket. Ezúttal a Gilles David Orchestra előadásában hallható feldolgozásalbumot ajánlom becses figyelmetekbe. Az első két dal kivételével (We Are the Champions, Go West) főleg ismert latin dallamokkal operáló album legnagyobb erénye, hogy nem egy újabb umpf-umpf remix, hanem ismert dalok feldolgozásai, amelyek kapcsolódnak a focihoz.



ZENE

82%

### A STATE OF TRANCE

Hiányt pótlunk ezzel az albummal, hiszen Tiesto mester alkotásainak bemutatója óta a stílussal nemigen foglalkoztunk, pedig léteznek még a világhírű DJ mellett egyéb neves előadók is, mint Vindent de Moor, Firewall, Envio és még persze sorolhatnám. Minden közhelyet félretéve ez az album meglehetősen pörgős és szerencsére a többféle előadó miatt nem is unalmas homogén, amely a trance egyik hibája lehet hosszú távon. Mivel két korongot is találunk, hajnalig bulizhatunk vele. Aki viszont nehezen tűri a monotonitást, az messziről kerülje.



ZENE

87%

### ELDRITCH SEEDS OF RAGE

Ez a rövid beszámoló nem is egy, hanem egyszerre két albumról is szól, hiszen az érdekes, egyedi prog. metált játszó Eldritch két legelső lemeze újra kiadásra került (a másik a Headquake) (dögöljek meg, ha ezek a srácok nem P. K. Dick rajongók -ender). Az olasz zenekar két lemezét mégis újdonságként köszönhetik oly sokan, hiszen az első két album messze nem kapta meg a nekik megfelelő támogatást annak idején. Szerencsénkre azonban a két, újra megjelent lemezen összesen 9 (5+4) eddig meg nem jelent nóta is található, mint bónusz. Ezek között ki nem adott demók és stúdiófelvételek is vannak.



ZENE

91%

### DEREK SHERINIAN BLOOD OF THE SNAKE

Ez a fiatalember azzal vált világhírűvé, hogy billentyűs-virtuózként tagja volt a Dream Theater nevű neo-progesszív metál szupercsapatnak. Azóta technikailag igencsak érett lemezeket készít, amelyekre (figyelem) nem az egyszerű zeneiség, hanem a cizellált, bonyolult dallamírás és a virtuóz zenélés a jellemző. No és persze van zúzás is jócskán, elég ha néhány nevet megnézünk, akik közreműködtek: Y. Malmsteen, J. Petrucci, Slash, Billy Idol. Ésatöbbi. Kétségtelen, hogy 2006 egyik legjobb progger albumát hallgathatja meg, aki bizalmat szavaz neki.

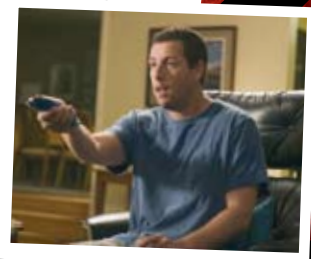
## JÖHET AZ ÚJ BOND FILM

Bond megkapta a legfontosabb jóváhagyást: az előző Bondét. Amikor a világ leghíresebb titkosügynőke, James Bond szerepére a producerek a 38 éves angol színészt, Daniel Craig-et választották, sokan úgy gondolták, hogy ezzel alaposan eltértek a 007-es ügynök szokásos figurájától. (Kérdezzétek csak meg Bad Sectort, egyenesen tajtékzott - mazur) Az én dolgom csak az, hogy jól csináljam, amit csinálók - mondta a színész. - A többi nem érdekel. Amikor pedig sikerült leülnöm Pierce Brosnan-nal beszélgetni egy kicsit Bondról, végképp megnyugodtam. Természetesen whiskey-t ittunk, és nagyon rendes volt velem, nagyon biztatott. Azt mondta, élvezni fogom. És azt mondta: nyomás, gyerünk, ne hagyj magad! És ezt a tanácsát is megfogadtam. Sőt, néhány whiskey után még azt is mondta, hogy a forgatás végére tele leszek kék-zöld foltokkal, de én ez sem bánom (egy rövid kis sztori: ő az első James Bond színész, aki nem a Brit szigetek szülője. Amikor az első forgatási napon beültették a Bond autóba, fél óra átképzési szünetet kellett elrendelni, mivel még nem vezetett olyan gépkocsit, amelyikben NEM automata a váltó... No comment -ender).



## A VICCES SZÍNÉSZ MEGKOMOLYODIK? FILM

Adam Sandler mostanában éppen legújabb filmje, a Távkapcs (Click, hazai bemutató: augusztus 31.) hatalmas sikerét ünnepelheti. A fantasztikus elemekkel tűzdelt vígjáték múlt heti amerikai bemutatója után, egy hétvége alatt 40 millió dollár bevételt hozott, és így természetesen a toplista első helyére került. Az örök gyerek Sandler sokak szerint felkészült a megkomolyodásra: büszkén sétáltatja kéthónapos lányát, Sadie-t. - Egyre kevésbé van rólam szó a családban - nyilatkozta Sandler új filmje premierjén. - És ez kiváló érzés: 39 év pont elég volt arra, hogy folyton arról beszéljünk, én milyen jó fej vagyok. Direkt megkönnyebbültem, hogy mostantól nem velem törődik mindenki. Sandler új filmje történetesen egy apáról szól, aki inkább kibújik a családi kötelezettségek alól: egy univerzális távirányító segítségével gyorsan áttekeri élete kellemetlen, farszót vagy unalmas pillanatait.



## MAHASZ DVD TOP 5

- |              |                                 |
|--------------|---------------------------------|
| 1. NOX       | Ragyogás                        |
| 2. NIGHTWISH | End Of An Era                   |
| 3. RAPÜLŐK   | Riszajkling Show                |
| 4. KARAOKE   | A 80-as évek magyar slágerei 2. |
| 5. KARAOKE   | A legnagyobb magyar slágerek    |

## MAHASZ ALBUM TOP 5 (2006. 06. 22.)

- |                      |                              |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Rúzs Magdolna     | A döntőkben elhangzott dalok |
| 2. Tankcsapda        | Mindenki vár valamit         |
| 3. Sramli Kings      | Sramlibár                    |
| 4. Mc Hawer & Tekknő | Túr-mix                      |
| 5. Fűles Mackó       | Fűles Mackó énekel           |

## AMERIKAI MOZI BEVÉTELI LISTA JÚN 23.-I (HÉTVÉGE) MILLIÓ DOLLÁR

- |                      |         |
|----------------------|---------|
| 1. Click             | \$40.00 |
| 2. Cars              | \$22.54 |
| 3. Nacho Libre       | \$12.13 |
| 4. Waist Deep        | \$9.45  |
| 5. TFF : Tokyo Drift | \$9.21  |



# ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Valamelyik nap egy értekezleten az Arénáról beszélgettünk, és mazur azt mondta: „Gyu egy tündérbünder, de tudom hogy szunnyad benne a vadállat”. Én megfogadtam a jó tanácsot, egyébként is jön a hidegfront, fáj a fejem és ma valakit ki fogok csontozni. Reszkesetek! (Eredetileg azt írtam volna, hogy „itt a nyár, szépen süt a nap, a lányok bikinije jól domborodik a strandon, stb.” de az KIT érdekel? Muhahaha! ©)

## A HÓNAP BUGSHOTJA

Ez az első levelem, de nem is a levél a lényeg, hanem a kép, amit csatolok... ugyan nem bugshot, inkább easter egg, amikor a Heroes V kampányt toltam, a negyedik pályán az első részben vettem egy térképet (igen, lehet, ha már megszerezted a vizen járó cipellőt, akkor nem kell átmenni a hídon, lejjebb még lehet beljebb menni a térképen ©) És akkor vettem észre ezt a kis csodát, amit szívesen látnék a csapatomban (Kybx)



A leveleket eredeti helyesírással (szövegűn), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzáknak beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

## H. Péter

Játék és csak játék

Hali Gyu!

Olvastam a májusi Gamestarban, hogy még mindig folyik ez a „sokat játszanak a fiatalok” vita! Sajna én már abba a közegebe tartozom, ahol mindenki sokat játszik, de nem akaratlanul. Én is szeretek focizni meg bicózni, de mit csináljon szegény gyerek otthon, ha elmegy a háromnegyed napja a fősulival meg a tanulással, és mire kimegy a pályára egy kicsit futbalozni, már mehet is haza?! Hát én nem megyek ki a pályára, inkább Call Of Duty 2-zök az általam alapított klánnal egy órácskát (hétvégén többet):!

**Fura dolog: annak idején a PC előtti korszakban (én akkor nőtem fel) rengeteget bicóztam, mert imádtam. És bármilyen hihetetlen, bicózni egyedül is lehet egy órát, sőt rengeteg bicajos haverom volt, akikkel bandáztunk jókat, együtt mentünk mindenfelé. Ugyanez volt a focival: lementem kicsit rúgni a labdát a falhoz, hamar megjelent még néhány haver, és máris mehetett a VB döntő (kisebb tétben nem játszottunk ©). Szóval hidd el, mindkettő járható út. És még ma sincs mindenkinek PC-je és internetje, viszont lába szint mindenkinek van, így egy kis foci és bicó mindig működőképes. Majd ráérsz CoD-ozni ha ömlik az eső, vagy a hó...**

## TÍZSÉ

haverom

Cső Gyu mester!

Most vagyok nyolcadikos. Nemsokára megyek egy másik iskolába. Az egyik haverom Nyíregyházára megy tanulni. Róla akarok mondani valamit. Azt mondta, hogy ő majd tud hozni onnan 10.000 forintért zsír új Intel Pentium4 3600MHz, MSI P4N Diamond alaplapot és GeForce 7900GTX videokártyát. Csupán 10.000 forintért. Azt mondta, hogy az ő haverja tud hozni neki már most is. Mondta neki, hozassál már vele, erre azt mondja, hogy sok idő mire kihozza. Na jó. Másnap már jön vagánykodni, hogy vett egy 2.1-es hangfalat és 512 SD RAM-ot. Elkezd nekem vagánykodni, hogy az SD RAM jobb, mint a DDR. Nekem ASUS A8N5X alaplapom, P4 2800MHz, GeForce 6600GT, 1GB DDR RAM és egy 500W-s tápom van. De az ő gépe jobb, vagyis ő azt állítja. Neki ilyen: az alaplap egy 5000 forintos, 1700 MHz Celeron procí, ATI Radeon 9200s, 300W táp és 768 MB SD RAM. Neki az NFS: MW azt mondja, nem is akad. Melyik a

# A HÓNAP LEVELE

## Flagellum

Soundtrack-problémák

Mélyen tisztelt Gyu mester! Sajnálattal vettem észre az utóbbi időben valamit. Mégpedig, hogy a játékok grafikájára összpontosít a fejlesztők 85 %-a, s ezzel háttérbe szorítják a soundtracket. Pedig egy játékban rettentő fontos, hogy mi szól a háttérben, csakúgy, mint egy filmnél. A zene baromi fontos része a hangulatkeltésnek. Bár nem az a célja, hogy még a puskaropogást is elnyomja, mégis ad egy alaphangot, érzést visz még az öldöklésbe is (huhh, ez kicsit morbid volt). Ha egy játéknak nem tetszik a zenéje, márpedig ilyenkor sokszor találkoztam, azzal a játékkal kevésbé szívesen játszom. Például egy sci-fi akciójátékhoz nem feltétlenül illik a futurisztikus gépzene. Pedig az az általános. Vagy pl. fantasy játékokhoz az atmoszférikus/komolyzene passzol, de el lehetne már végre szakadni a Jeremy Soule-sablonoktól. Félreértés ne essék, zseni a fickó, de kevés újítást visz a zenébe. Kicsit elegendem van ezekből a cukrászdazeneikből. Az Oblivion muzsikája sztem ugyanaz, mint a Morrowindé, csak újrahangszerelve. A horrorjátékoknál ijesztőre akarják csinálni az aláfestést, de előfordul, hogy az ember csak szánakozva röhög a dolgon. Vagy itt van az egyik régi- és örökérvényű favoritom, a Giants. A játékot imádtam, és most is imádom, de a zenéje valahogy sosem fogott meg igazán. Ellenpélda: a Serious Sam: The Second Encounter soundtrackjei nagyon jók voltak. Változatosak, és nagyon el lettek találva, különösen a Dél-Amerikai részeké. Szintén nem vagyok megelégedve a WoW zenével. Jók, jók, de valahogy nem az igaziak. Vagy a BF1942-nek is volt 2-3 fajta muzsikája, azt kalap. És még sorolhat-

nám estig. Viszont könnyek szöktek a szemembe a gyönyörűségtől, az Earache Extreme Metal Racing kis cikketek (06/4, hírek) elolvasásakor. Magam is nagy hódolója vagyok a sötét, brutális metál zenéknek, így igazán meglepett, hogy valaki ezt a stílust sem hagyja figyelmen kívül. Na, szóval sok öröm érme a jövőben ha a fejlesztők a grafika mellett a ZENÉRE is odafigyelnének. Az is FONTOS része a játéknak.

**Valaha, amikor még PC sem létezett, volt egy-két igen ügyes ember: Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish, Chris Hülsbeck vagy a Maniacs of Noise például. Amennyiben C64-re kijött egy olyan játék, aminek a zenéjét ezek közül az urak közül írta valaki, azonnal be kellett szerezni még akkor is, ha a játék maga értelmetlen, vagy vacak volt (One Mand and his Droid például). Ilyenkor az ember nem is játszott, csak hallgatta az új Rob Hubbard soundtracket nagy élvezettel. Emlékszem a Commandóban direkt azért haltam meg, hogy a vége zenét meghallgathassam. Sokkal csekélyebbek voltak a hangiadottságok, ezeket ötletem kellett kárpótolni. Manapság ennek az ellenkezője igaz: ma már mindent lehet, ezért sok játék zenéje a könnyebbik megoldást alkalmazza. Szóljon jól, aztán elég is. Egyébként amit írsz Jeremy Soulról, az szerintem általános: itthon is létezik például egy olyan, nagyon tehetséges zenész kollega, akit nagyon tisztelek, de soundtrackjei megkülönböztethetetlenek egymástól. Ezért én ma már egyik játék zenéjét sem hallgatom: fejjel fel, és szóljon a rock. A gond csak az, hogy lehet, nemsokára akasztják majd a hóhért ©.**

jobb RAM? Kezdem már őt unni. A másik haverom meg tavaly ment el. Alig evett valamit, 2 évvel idősebb mint én és nagyon sovány. Chatelek vele erre azt mondja, hogy ki van gyúrva, zselézi a háját és 6 rock barátja van. Istennem, még a foga is csúnya. Az egyik osztálytársam meg azzal vagánykodott, hogy

megborotválkozott, amikor még arc-szörzete sincs. Hát ennyit akartam írni. Legalább kiadtam a mérget.

**Akkor lássunk hozzá: a haverod nem hazudott, csak mondjuk így, picit sarkított. Amennyiben a „sok idő mire kihozza” mondjuk 6-8 év, addig-**



ra ez a konfigurációban 10 ezer forint lesz. Ha lesz még akkor forint egyáltalán... S ha addigra az említett hardverelemek bontatlanok maradnak, akkor elméletileg „újjak” is lesznek. Sőt, a haverodnak abban is igaz van, hogy az SD-RAM jobb. Mert ha olyan alaplapom van, amibe csak SD-RAM megy bele, akkor a hajamra kenhetem a DDR-RAMot... akkor az hasznavehetetlen. Tehát NEKI az SD-RAM jobb. Az pedig, hogy jobb a gépe: kevesebbet fogyaszt. Speciel ebben tuti jobb. Hat rock barátó? Az milyen lehet? Valamelyik gityózik, a másik basszerózik, a harmadik meg dobol? Akkor már inkább a fúvósok közül kéne választani: a fuvala és a furulya hangja sokkal kellemesebb! Ja és még egy valami: ahhoz, hogy valaki borotválkozzon, NEM KELL ARC SZŐR! Ha valaki csak úgy felkeni magát, a habot és lehúzza egy pengével, az magánügy. Butaság, de miért ne tehetné? Egyébként megértem, hogy ezek a dolgok zavarnak Téged, engem is zavarnának, de az életben a dolgok megítélése annyira relatív, hogy látod, még a legzavaróbb dolog is lehet „jogos”.

## Ryder

Windows Vista

Hello Gyu!!!

Teljesen kétségbe vagyok esve a Windows Vista miatt! Én egy laptop tulajdonosa vagyok, csak hogy azon a laptopon díszleg egy szép kis matrica: Designed for Microsoft Windows XP. Ezek szerint az én gépem nem fog működni Vista alatt? A másik meg az, hogy az új játékok mind Vistára fognak kijönni! Meg a DirectX 10 is. Ráadásul a hardverek is mind Vista alatt nyújtják a megfelelő teljesítményüket. Amint megjelenik az új operációs rendszer (értsd: a most nagyon jónak számító) hardverek, szoftverek ára le fog esni a béka alsó fele alá. A mostani játékok fognak futni Vista alatt?

Érdemes majd megjelenés előtt eladnom a laptopomat, és venni egyet megjelenés után? Mikor fog hozzánk (értsd: gamerekhez) eljutni a Windows Vista? Ja és egy fontos dolgot kihagytam: biz-

tonságos lesz-e az új rendszer? Mert keringtek itt olyan hírek, hogy látni fogják a Vistával rendelkezők gépét és beolvastatni akármelyik dokumentumába a terroristák kiszűrésére hivatkozva. Én megértem hogy Bill bácsinak nincs elég

## » „A JÁTÉKKIADÓK ODAVANNAK, HOGY MIÉRT NEM VESZIK MEG A JÁTÉKOKAT, DE KÖZBEN ŐK MAGUK RIASZTJÁK EL A JÁTÉKOSOKAT” «

pénze, (hiszen a világ leggazdagabbjai között is csak az első) de muszáj a fejtegetésére állítani az egész számítástechnikát? Figyelj: új operációs rendszer + új hardverek + új játékok = nagyon sok pénz. A mostani ECDL vizsgák (és a hasonló) nem fognak semmit sem érni. Akinek programozásból (vagy akármilyen informatikai szaktól) van diplomája, az sem fog semmit sem érni, mert új programnyelven írják majd a Vistát meg mindent.

**Nulla pánik a bázison, mondta nekem mindig szépmelékű Pista bátyám, akitől sok jót tanultam az életről. Valaha vadászpilóta volt az öreg, így épp elég élettapasztalat sűrűsödött benne ahhoz, hogy megértesse velem: sosem kell pánikba esni, hiszen „Gyurikám, ne félj a repüléstől: repülőgépet fent még sosem maradt...”.** A legfontosabb, azon kívül, hogy nulla pánik: attól, hogy megjelenik a Vista, az XP-k még működni fognak és támogatni is fogja az XP-t jó ideig a Microsoft javításokkal stb. Mivel a világban több, mint 100 millió XP-s PC van, egy darabig a DirectX 9 is életben lesz: magyarárn a játékok minden bizonnyal fel lesznek készítve a régi változatra is. Sőt, Vista alatt is futni fognak a régebbi dolgok. Az AERO grafikus felület nélküli változatok pedig jóval kisebb rendszerigénnyel rendelkeznek majd. Első időszakban tehát csak az jár rosszul, aki esetleg lemarad egy-két olyan játékról, amelyet csak és kizárólag DirectX 10 alá fejlesztenek, azonban a DirectX 10 a mai közepes és csúcshardvereken is futni fog,

bár nem optimálisan: azt a DX10-re optimalizált VGA-kkal teszi majd. Tehát elég jó esélyed van, hogy egy olcsó Home Edition segítségével bármilyen friss játék fusson a laptopodon DirectX 10 alatt. Az, hogy

a „hátsó gondolat” az egész Vista mizéria mögött a sok hardver lecserélése, az már egy más kérdés: ejnye-bejnye Billy! Max kiteszi a több milliárd ejnye-bejnye mellé ezt is és röhög egy jót a markába!

## H. Gergely

Fejlődés

Mélyen tisztelt Gyu!

Nem tetszik, ami a játékvilágban megy.

A technika kezdi kiszorítani a valódi tartalmat. Például élve: 2004 év játékka lett a HL2. Ehhez képest uncsi és repetitív, idétlen ötletekkel (szerintem). Lehetne jönni azzal, hogy „de a technikai megvalósítás...” pedig gyengébb gépen nem túl szép, kismillió bug van benne és a speciális effektek terén olyanoktól tanulhatna, mint a Doom 3 vagy akár a BG&E (komolyan, előbb láttam benne tükröződő vizet) Nem azt mondom, hogy a technika nem fejlődik, épp ellenkezőleg, csak nem úgy, ahogy kéne. Az ember azért fizessen kisebb vagyont egy videókártyára mert lsten tudja milyen effektet támogat. Egyszer ki akartam próbálni a LEGO Star Wars (mert azt csak viszi a gépem), azonban

a pixel shader nem támogatása miatt nem indult el. Egy LEGO (!) játék. Hát ez az évszázad vicce.

Komolyra fordítva a szót: már egyre csak az számít, hogy minek mekkora a gépigénye, pedig nem csak a grafika számít. Valakinek semmi baja azzal, hogy mondjuk 1024x768 a max felbontás, mert még nem is látott nagyobb (mint én). Kérdelem én, jó ez nekünk? Ezerrel várja mindenki az UE3-at, az 1 gigás kártyákat. Hetente új hardver csoda jelenik meg. Mért jó az, hogy egy játékban van shader model XY. Én még shader model 1-et se láttam, már bocsánat.

Hova jutunk 10 év múlva? Lesz ATI RADEON 38 és a legújabb játék a Deer Hunter lesz Unreal Engine 9-cel. ÁLLJUNK MÁR MEG!

Csak a technikai mambo-jambo megy és lassan senkit se érdekel a tartalom. Na nem! Forradalmi, értelmes ötletek kellene és nem idétlen hűdészuper ficsörök. Azt mondjátok, hogy nagy fejlődés megy végbe a játékvilágban, pedig szerintem csak silányodik. Nagyon el vagyok keseredve. :( (egyél egy csokit – mazur)

**Először is egy jó tanács: változtass nevet: most kb. egymillió HL2 rajongót sikerült halálosan megbántanod azzal, hogy szerinted a HL2 uncsi és repetitív (én sosem töltöttem be, így nem nyilatkozhatom ☺) Emellett nem értek egyet Veled: az emberiséget MINDIG a fejlődés vitte előre: ha a technológia ugyanazon a szinten ragadna meg, akkor vége lenne a mai világnak: a fogyasztói társadalomnak. Az autók mind 15 liter fogyasztásnál szűnnek, nem lenne ABS, légszák, a repülőbe max 50-en férnének be, nagyon hangerősen berregne, nem lenne TV, csak rádió, a mozikban fekete-fehér**

## FORUM.GAMESTAR.HU

„Isten hozott minden szolfost (és nem szolfost) a bűn barlangjában. Itt nincs rendszerleterhelés, korlátozott üzenetméret vagy tördőfés a hátadba, amiért van bőr a képeden más postaládáját telenyomni hülye és értelmetlen levelekkel. Itt csak hülyeség és hülyeség, jah és egy kis hülyeség is van. De szó eshet akár a szörpösfőrccsös-sörös-tequiláról is, aminek említése máshol tiltott és 1000 évnyi pokolbeli szenvedést von maga után. Itt megoszthatod bánatodat csoporttársaiddal, sírhatsz a sikertelen vizsgák miatt és agyafúrt gyilkosságokat eszelhetsz ki (és buzdíthatsz másokat is) kedvenc tanárod ellen (azért Columbo se unatkozzon)” (szedna) :: **KÖZÖSSÉG** :: > **Buli, pia, nők** -> **Unatkozó, Piás és Rendszerleterhelők Topicja, SZOLF topik.**

„Én régebben voltam komputerbeteg, az egész napom abból állt, hogy gépeztem. A suliban ötpercenként néztem a falórát, hogy mikor lesz már egy óra és irány a gép! Ma már nem ez a helyzet, az utóbbi fél évben, talán ha két-három játékkal játszottam... inkább fórumozok vagy egyszerűen csak szörfölgetek a neten.” (PCBalu) :: **KÖZÖSSÉG** :: > **Kultúra** -> **Szenvedélybetegségek topik.**

„Huh, itt lennék! Ilyen villámgyorsan már régen logout-oztam! Olyan vihar tört ki itt pillanatok alatt, hogy jobbnak láttam kilépni mindenből, még a hálózati kábelt is kihúztam. Most már csak csepereg, messze valahol még villámlik is, de az már nem veszés. Mellesleg délután ismét diónyi jegek estek itt, kishíján én is belefutottam, miközben egy mélygarázsban próbáltam menedéket keresni a kocsinak. Persze mind dugig volt, de én is megúsztam. Hát ezért léceltem le az előbb is olyan kurtán-furcsán!” (Tiboca) :: **KÖZÖSSÉG** :: > **Aréna** -> **Vén Gémerek Egyesülete (vge) topik.**

## LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**Hírlével:** hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlévre, vagy lemondani azt)

**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címet.

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)



# CSAK RÖVIDEN

FIGYUSZ szerinted melyiket lenne jobb venni egy ATI 1300 vagy nVIDIA 6600-ast? (S. Béla)  
**Ha a pénz számít, akkor az olcsóbbat. Ha a teljesítmény, akkor a gyorsabbat.** ☺

Egy olyan kérdésem lenne, előfordulhat-e az, hogy az original Tomb Raider Legend DVD-n a vírusírtók „WIN32” vírusot észlelnek, és így nem lehet a játékot elindítani? (B. Lajos)  
**Bármikor előfordulhat. De nem hiszem, gondolom a heurisztikus keresés kavar be. Ha gondod lenne a CD-vel fordulj a program forgalmazójához.**

Csak azért írok, mert szeretném tudni, hogy ha abandonware játékokat töltök le, az legális? (K. Lajos)  
**Erre nincs definíció: az abandonware programok „elhagyott” programok: olyan cégek készítették vagy adták ki ezeket, amelyek ma már nincsenek is a piacon, így senki sem védi a jogait. Kvázi legálisak, mert nincs, akit érdekeljen, mi van velük.**

FIGYELEM! Counter-Strike:Source programozókat keresek, akik a következőknek eleget tesznek: CS:S programozó és tudja is használni a Garry's MOD (for CS:S)-t, Dragon Ball fan. Az e-mail címetem a GS fórumon a :: KOMOLYSÁGOK :: > Általában a játékokról > Egyéb játékok > 2 Players in 1 Computer témán belül kérhetitek el. (Son Goten)  
**Sok sikert!**

Rövid leszek: ráfér-e egy sima 4.7 GB-os DVD-re a Lord of the Rings: Battle for Middle Earth, Daemon Tools, Alcohol 120% vagy egyéb virtuális meghajtóba „rakva”? (B. Dávid)  
**Miért akarod Te az eredeti DVD-t átmásolni? Ha meg nem eredetiről van szó, akkor EJNYE-BEJNYE!**

Hello Gyu, azt hallottam hogy az Anarchy Online egyik verziója ingyenes lett. Nem tudod véletlenül, honnan lehetne ezt letölteni (ha egyáltalán van ilyen)? (GN'R Kenny)  
**Bármilyen hihetetlen: www.anarchyonline.com**

Hi GYU! Nem tudom, hogy más is észrevette-e már, de én igen. Ahogy a 2006-os Gamestarokat sorban egymásra tettem, az oldalán egy Gamestar felirat kezdett kirajzolódni. Tök jó. (O. Sándor)  
**Valaki észrevette, el sem hiszem.** ☺

**filmek mennének, stb... mindez akkor, ha mondjuk a 30-as években megállítottuk volna a technológia fejlődését, itt tartanánk 2006-ban is. De ahhoz, hogy a jövő gépei még kisebbek, még olcsóbbak, még nagyobb tudásúak legyenek, fejlődni kell. Ez kell ahhoz is, hogy a játékok még jobb hangulatúak, még szebbek, még hitelesebbek legyenek. És ez sajna áldozatokkal jár. S rossz hír számokra: a fejlődés sosem fog megállni, mert az egyben az emberiség és a mai társadalom végét jelentené...**

## B. Rudolf

Re: citromplótló

Hali Gyux! (Huh... most nem jut eszembe a film címe ahol Jean-Claude Van Damme neve ez (asszem a Véres Öklő 4-ender)) Ahogy a Citromplótlót olvastam a GS-ben, két dolog jutott az eszembe.

1. A játékban való politikáról: Mit vagyunk úgy meglepve, a politika már régóta benne van a filmekben (pl.: katonai filmek). Csak idő kérdése volt, hogy mikor jelenik meg a játékokban.
  2. Arról hogy a románok játékot fejlesztenek: UGYE EZ CSAK VICC???
- Bevallom én jót nevettem amikor ezt olvastam, pláne amikor azt olvastam, hogy milyen témában. Ez elég ciki volt (mármint a nevetés) mivel ez hangos röhögés formájában történt és pont egy villamoson volt a jelenet. Így el tudjátok képzelni, hogy mindenki úgy nézett rám, mint aki megőrült.

1. **Sajnos igazad van. A politika, amelyről mindnyájan tudjuk, hogy ellentétes relációban van a „becsületes”, „tisztességes”, „tisztá”, „őszinte”, „önzetlen” szavakkal (csak hogy néhány példát mondjak) bizony befolyásolja mindennapi életünket. Meg kell tanulni együtt létezni vele. Sajnos.**
2. **Nem, ez nem vicc, sőt, nagyon korrektek a srácok. Ha már kis-millió játékban lehetnek a németek az ellenfelek, vagy másik kismillióban arabok, vagy oroszok, vagy kínaiak, miért ne lehetnének egyszer a magyarok? Egyébként is mindnyájan azt várjuk, hogy a magyar oldal is lehessen a játékokban játszani (magyarán hogy legyen magyar kampány), és akkor dalolhatjuk a híres nótákat, amelyben az embernek van egy álma és egy mániája...**

## H. Róbert

Alone in the Dark

Szia Gyu!  
 Egy olyan problémával fordulok hozzád, hogy a közeljövőben megjelenő Alone in the Dark 40-45 perces játékidővel ellátott epizódokban fog megjelenni.

Megmondom őszintén, hogy én egyáltalán nem értem azt hogy ezt hogy fogják megvalósítani! Hogy lehet ezeket majd megvásárolni? Minden egyes részt külön adathordozón fognak kiadni, és kb. mennyibe fog ez kerülni?

**Igen, minden egyes rész külön lesz megvásárolható, akár hordozón, akár online. S gondolom 3-4 részenként lesz majd egy „összefoglaló” kiadás is. Egyébként úgy képzeld el, mint a mozifilm vs. tévésorozat témát. Egy mozifilm hosszabb, teljesebb, összetettebb, de a sorozatban, bár egyes részei rövidebbek, mégis sokkal több mindent lehet „közvetíteni” mert akármennyi rész lehet. Így a jövőben lesznek játékok, amelyek önmagukban hosszabbak lesznek és lesznek játékosorozatok több rövid, összefüggő résszel, vagy folytatólagos kaland. A kiadók szerint izgibb lesz. Én máris vízionálok am NBA Live 08 Episode 1-t, amiben csak az első negyedben lehet játszani, majd ha megjelenik az Episode 2 akkor lehet a második negyedben is. A sorozatot az Episode 5 zárja, amelyben döntetlen esetén a hosszabbításokkal lehet játszani. Zseniális, nem? ☺**

## H. Martin

„az a bizonyos szindróma”

Üdvözlét Gyu master!

Nemrég olvastam Hunter Burger levelét, hogy mit is tett vele a WoW másfél év alatt. Ez igen elszomorító, hogy valaki ennyit változik ilyen rövid idő alatt. De akaratlanul is bele kell kötnöm a levélbe, mivel a WoW-ban sztem nemcsak Nefariust püfölte ezerral, hanem haverkodott is másokkal. Én speciel rengeteg barátot szereztem egy év alatt, hála a WoW-nak, és ezért örökre hálás leszek a Blizzardnak, mert egyedül ez sohasem sikerült volna. Na de térjünk vissza a témához. Ezt el lehetett volna kerülni, ha az ő szülei egy kicsit jobban odalépnek szegény gyereknek. Nekem egy nap ezt mondták: hétfőtől péntekig négy óra maximum, hétféig szabad vagyok. Meg kell mondom, ez a módszer hihetetlenül jól bevált, bármennyire nem akarom ezt bevallani =/ mivel nem tudtam annyit játszani, több időm volt a barátaimra. Hétféig én szoktam hívni szórakozni, aminek legtöbbször nagyon örülök, és a lányok egy barátságos illetőnek tartanak (nem akarlak elkeseríteni, hogy ez minék a színimája... –ender). A jegyeket meg ki lehet javítani, ha van rá az embernek ideje, és ezzel a módszerrel sikerült javítanom a félévig lerontott átlagomon. Vasárnap rendszerint Vaelasztrazzal próbálkozik a raid, és meglátogatjuk Ragnaros urat a lakosztályában. Ezzel a heti epic adagomat is megszerzem. Összegezve azt üzenem mindenkinek, hogy a szülők csak a mi javunkat akarják, és tényleg jó ötleteik vannak arra, hogy hogyan tudjunk eleget játszani, és a barátainkkal is lenni.

Egyébként pedig itt a nyár, irány a strand ott vannak a szép magyar lányok nem pedig a PC-nek nevezett szerkezetben!

**Ez már milyen: megszerzem a „heti epic adagomat”, pontosan az a kifejezés, amivel a kábszerek is szerzik a napi adagjukat. Mintha a játék már többé nem a játék élvezetéről szólna, hanem a „heti epic adagról”. Számomra ez nagyon szomorú, bár egyértelmű abban, hogy a szüleink a javunkat akarják és abban is, hogy irány a strand. Hátha ott is esik egy-két epic holmi.** ☺

## Sir Vivor

Megdöbbenés

Kedves Gyu!

Mélyszégyen megdöbbenéssel írok most, és ez lehet, hogy a levelemben is meg-látszódik. Megdöbbenésem tárgya pedig egy szó és egy szám: Battlefield 2. Történt ugyanis, hogy én, a kedves gamer a démon felbuzdulva úgy döntöttem, nem sajnálom a 12000 forintot, és megveszem ezt a játékot. Boldog is voltam vele, de egy ideje hanyagoltam, amikor újra kedvem támadt Battlefield 2-vel játszani. Ekkor azonban beütött a ménkü: a játék hivatalos szerverre nem enged fel, mivel kiírja, hogy „your CD key is not valid”. Kiderült, hogy az új patch az oka ennek, és másokkal is előfordult ilyesmi. Hallottam megoldásokat, hogy hogyan kéne ezt megoldani, ám egyelőre még ez nem sikerült. Ezek a megoldások ugyanazok, amikkel a tört játékot játszhatóvá lehet tenni. Ezek után kérdelem én, minek vegyem meg a játékot, ha úgyis szenvednem kell vele, és úgyis ugyanúgy trükközni kell, hogy működjön. A játékkiadók odavannak, hogy miért nem veszik meg a játékokat, de közben ők maguk riasztják el a játékosokat. Addig oké, hogy elkészítenek egy játékot, de ha már egyszer megjelent, akkor csak az a lényeg, hogy még több pénzt hozzon, és ezt egy módon akarják elérni: újabb patchekben bővítik a képességeket, és ezeket a patcheket minél hamarabb kiadják. Ez viszont a minőség rovására megy, ugyanis egy-egy patch kiadása után a játéka gyakran csak nehezen lehet életet verni. És ez nem csak a Bf2-nél van így, ugyanezt tapasztaltam a WoW-nál, és egyebeknél. Kérdelem én, ezek után miért nem néznek magukba a kiadók, és miért nem törődnek többet azokkal, akik kiadták a pénzt a játékaikra?

**Te egy szerencsés ember vagy! Ugyanis szemben más világcégekkel, a Battlefield 2-t forgalmazó Electronic Artsnak van magyar irodája, ahol van felhasználói támogatás és igenis törődnek a felhasználókkal (ahogy a Blizzard és a többi cég is, csak nekik nincs magyar irodájuk). Csak a felhasználó ezt nem tudja, pedig minden eredeti játék dobozában ott vannak a segélykérő vonalak telefonszámai és e-mail címei: érdemes ilyenkor magát a kiadót fel-**



**hívni (főleg ha van magyar irodája) és segítséget kérni tőlük ha gond van a patch-csel. Mert hidd el, ha gond van vele, a kiadó tudni fog róla.**

## M. Péter

Fontos

Hi Gyuri bá!  
Egy nagyon érdekes (és tanulságos) történetem lenne. Születésnapomat vártam márciusban, gondoltam kapok valami jó játékot, satöbbit. Valahogy így is lett. Először nem tetszett, pedig a grafikája jó volt, csak azt hittem rá, hogy túl egyszerű. A neve: Focilabda. Valami nagyon jó special edition-t kaptam (más szóval nem volt ráírva a hátuljára, hogy Made in China) (akkor taiwani – mazur). A system requirementje sem nagy: erős lábak, kitartás, pumpa (néha leereszt). A legjobban az tetszik benne, hogy mindig más a game mode. Mint pl.: én jelenleg egy 3-as szintű goalkeeperrel megyek most, és az öcsémmel MMORPG-zek. Hihetetlen, hogy ezt a játékot nem láttam E3-mon! Nagyon ajánlom mindenkinek!! Hajrá gameerek, próbáljátok ki!!

**Igen, nagyon régi játék, sok-sok évtizede játszanak vele nagyon sok millióan: lásd, milyen örület okozott a Világbajnokság. A Focilabdában az a jó, hogy akár egyedül is lehet vele játszani, de már egy kisebb társaság is kergetheti és persze nemcsak rúgni, de dobni is lehet alkalomadtán. S Goalkeepernek lenni atomjól! © (pl. szétrúgják a pofádát és utána még röhögnek is rajtad... – ender) Én is az voltam ifjabb koromban, labdarúgó pályafutásom hajnalán. Imádtam focizni, kár, hogy manapság már csak a képernyőn jut belőle.**

## Casper

nincs Béke

Nem tudom, hogy Ti a szerkesztőségben hogy vagytok vele, remélem nem úgy, mint mi, de a barátaim már-már ellenségesen visel-

## NYERTESEINK

Legutóbbi nyereményjátékunk díja egy ASUS PW191 TFT monitor volt, amely igencsak „csípős” helyre került, hiszen **Torma Patrik** tulajdona lesz! Patrik **Székesfehérváron** lakik. Szívóbból gratulálunk neki: azoknak akik most nem nyertek további sok szerencsét kívánunk további nyereményjátékainkban.

kednek, ha szóba jön a számítógép. És a jó öreg PC szinte minden napos téma, mivel mindannyian nagy fanok vagyunk. Először még szépen elbeszélgetünk, ki hogyan csinálta ki a főmuftit, stb., de aztán elfajul a helyzet. Mert egyik barátom megemlíti, hogy az ő AMD procija sokkal jobb, mint a másik barátom inteles CPU-ja. Persze ez neki nem tetszik, és visszaszól, hogy nem is. Aztán előjön az ATI és Geforce ellentét, végül már azon is veszekednek, hogy ki milyen hülye játékkal játszik. Múltkor például leszólták egy haverom kedvenc játékát, a Neighbours From Hellt, mire a sértett hazament. Tehát ez folyamatos gond nálunk, pedig a PC jó dolog, és nem hinném, hogy veszekedés tárgynak kellene lennie. Még a végén egymásnak esnek. Én meg mindig meghúzom magam, nem szólok semmit, pedig legszívesebben nagy fejmosást adnék mindenkinek. Hiszen barátok vagyunk, és nem az számít, hogy kinek milyen gépe van, és hogy ki mivel játszik. Szerintem. És szerinted?

**Minket, embereket az tesz boldoggá, ha be tudjuk magunknak bizonyítani, hogy jó dolgokat teszünk. Magyarán ha mi vesszük a jó Hi-**

## » „FORRADALMI, ÉRTELMEZŐ ÖTLETÉK KELLENEK ÉS NEM IDÉTLÉN, 'HÜDESZUPER' FÍCSÖRÖK” «

**Fit, mi hallgatjuk a jó zenét, a mi procink a jó: erős lelki vihart okoz sokaknak, amikor kiderül, hogy rosszul választottak, így mindenki igyekszik elhinni, hogy jól választott. Magyarán ha nekem KÉK procim van, akkor az a jó, és a PIROS proci meg vacak: ha SÁRGA márkájú VGA-m van az az Isten, a ZÖLD márkájú meg megbízhatatlan. Aki a FEHÉR játékot szereti, annak a FEKETE játék maga a borzalom stb. S az emberek szeretik a saját igazukat megvédeni khangsúlyozva az általa kedvelt tárgyak, stílusok és dolgok jó oldalát. Például: a KÉK proci jobb, mert 6.7GHz-es. Erre a PIROS proci rajongói meg azzal válaszolnak, hogy az meg 1000 ponttal többet ér el 3D Mark 2010-ben. És mindenki boldog, mert mindenkinek igaza van :) Vagy legalábbis mindenki azt hiszi :)**

## w.tifris

Videóbíró a VB-n

Helo Gyui!  
Van egy (számomra) érthetetlen dolog, amit szeretnék megosztani veled és van ennek kiküszöbölésére egy remek javaslatom. A focivébé kapcsán jutott eszembe (volt pár eléggé vitatható bírói ítélet) hogy a bírók túlságosan is beleszólnak egy-egy

mérkőzésbe. Így könnyen meg is lehet bundázni a meccseket. Nem értem tehát, hogy miért nem tudják bevezetni a fociban is azt a rendszert, amit a teniszben már kipróbáltak és be is vált. A videóbíróról beszélnek. A teniszben, ha a vonalbírói ítélet nem tetszik a játékosnak, akkor újra megnézhetik a kérdéses helyzetet lassításban és ha a játékosnak igaza volt, vagyis a bíró tévedett, akkor az ítéletet megváltoztatják. Szerintem a fociban ugyanezt meg lehetne oldani. Így szerintem az egész játék igazságosabbá válna.

**Kedvenc sportomban, az amerikai fociban is van videó-bíráskodás. Nagyon jól ki van találva a rendszer: ha az edző szerint rossz az ítélet, bedobja a piros kendőt és egy időkérés elvesztését kockáztatva a bírók visszanézik az eseményt és döntenek. Ez a döntés végleges és fellebezhetetlen. A fociban is kéne ilyen: olyan esetekben, amikor egy tizenegyes, kiállítás, esetleg egy gól vitatható (áthaladt-e a labda a gólvonalon) meg kéne állítani a játékot az edző kérésére és visszanézni a felvételeket, valóban 11-es volt-e, valóban kiállításért-e a sza-**

**bálytalanság. Valóban áthaladt-e a labda a gólvonalon. Sajnos a mai foci legnagyobb kerékkötőjét, a lest csak akkor lehetne tévedésmentessé tenni, ha eltörölnék... Addig sajnos szinte mindig a bírók és az asszisztensek döntenek majd el a végeredményt (lásd olasz-ausztrál mérkőzés 93. perce...)**

## night

Új játék

Hi!  
Mindenkori arról ír, hogy milyen játék lehetne, de szerintem lehetne a Barátok köztből egy The Sims-jellegű játék, ahol Magdi anyus mindig bekavar nekünk és a vérnyomásunk az eget veri vagy egy FPS (fura mi?) ahol megvadult Magdi néni seprével, felmosóbottal, vasalóval és egyéb háztartási dolgokkal támadnának ránk mi meg eresztjük bele a tárat :D.Tuti siker (nemtom ki az a Magdi néni mert egy éve nem nézek TV-t de ha olyan mint Lenke néni akkor megvenném a game-et... – ender).

**Megvan! A Játék címe: Kabátok Közt versus Hóban Koszban! Igazi akció RTS-FPS kalandjáték! Az egyik oldalon olyan speciális egységeink vannak, mint például Magdi anyus, Apus, Berényi Miki, vagy az übergonosz Klaudia.**

**Bázisuk a kávézó, a missziók között a Mátvás téren kell mindenféle küldetéseket végrehajtani, illetve Gézát meg kell nősiteni (ha ez sikerül, bónuszokat kapunk)! A Hóban Koszban főbb egységei Pongrácz Péter doktor, Laura (ő kezeli a kasszát, vigyázat!), A Nemes testvérek és a főgonosz Várnagy Előd. A játék fő konfliktusa, hogy a klinikát a Mátvás térre akarják telepíteni, felvásárolva a Rózsá presszót. A főbb küldetések diverzáns-akciók a Rózsában, vételi ajánlatok a házban lakóknak stb...**

**Az utolsó misszióban az összes Kabátok Közt szereplőt irányíthatjuk az összes Hóban Koszban szereplő ellen egy epikus stratégiai ütközetben! Megjelenik a 2007-ben Unreal Engine 3 alatt ©.**

## Arthur barát

Mikor?

Miért van az hogy mi itt kínlódunk a 2-3 Mbps nettel, mikor már van Gbps is, de ha az sok is akkor 100 Mbps, legalább, nem? Szerinted Gyui mikor érjük azt el hogy mi is zúzzuk a 100 Mbps netet? Bár igaz akkor aztán mindenki csak úgy egy pillanat alatt szedné le a játékokat, filmeket, és... De biztos előnyei is lennének hisz a MMO-k ÓRIÁSIra nőhetnének, többszáz játékos, képzeljük el, anyáám de sirály lenne, azok lennének ám az igazi CSATÁK mikor több száz csávesz szalad, hogy megszerezze a zászlót, huuúúú micsoda normandiai partraszállás lenne például, nem?

**A helyzet az, hogy nem a net sebessége a legfőbb gond az MMO-k esetében, ugyanis az adatforgalom elenyésző. A problémát a szerverek sebessége, a rosszul megírt és optimalizált kliensek okozzák. Hidd el, ha a WoW rángat a mostani gépeden, akkor 100 Mbps-nél is fog. A gond csak az a több száz fíckóval, hogy igen nehéz irányítani őket: már egy 40 fős WoW raiddel is komoly bajai lehetnek a Raid leadernek. Tehát bár egyetértetek veled abban, hogy kéne 100Mbps internet, ettől az MMO-k nem lesznek szignifikánsan jobbak sajnos...**

Úgy látszik, a nyár kezd az agyamra menni: nem elég, hogy két olyan busz is kiégett a napokban, amelyeken utazni szoktam, én is nehezen bírom ezt a forróságot. A mostani Arénában megreformáltuk a focit, új magyar stratégiát találtunk ki, rosszfiúk vs. jó lányok szindromát tárgyaltunk és a számítógépes játékok zenéinek válságáról is szó esett. A hatalmas forróság azonban együtt járt azzal, hogy a kedvesbájosaranyos éneket szabadságra küldtem :) S ha még melegebb lesz, még rosszabb lesz a helyzet. Ugye rettegtek?  
**Maximális Tisztelettel, Gyui**





## A NAGY GAMESTAR WORLD OF WARCRAFT EXTRAVAGANZA

A magyar magazinok közül a GameStar nyerte el a jogot, hogy a World of Warcraft próba-verzióját feltegye DVD-jére. Azonban nem csupán a játék kipróbálásának lehetőségét szeretnénk adni Nektek, hanem igyekszünk emlékezetessé varázsolni ezt a két hetet.

**A** ki szeretne részt venni a programokban, azt kérjük, hogy a **Burning Blade** szerver **Horda** oldalán indítson karaktert (ez egy angol szerver). Amennyiben kész a karid, akkor szólj nekünk, és már be is veszünk a guildbe. (/w szerkesztoneve pl.: /w boegs szia, csatlakozni szeretnék.) Ahhoz, hogy megtudd, épp melyikünk játszik, addj hozzá minket a barátokhoz (Firends list), és egyből tudni fogod, mikor melyikünk online ('O' billentyű, ott pedig az 'add friends' fülecske). A neveink rendre: **Badsectorgs, Boegs, endergs, Madygs, Malachitgs, Mazurgs, Lasergs, Szittyogs, Gsangs**, illetve akire bizton mindig számíthatsz: **Admings**. Kérjük, előre dönts el, hogy vajon egy kicsit elborultabb, szerepjátékos beütésű (a kódzó: RP) guildhez szeretnél csatlakozni, vagy pedig sem, és ezt az első kapcsolatfelvételnél közöld is velünk. A karakterek találkozási pontja **Orgrimmar**, a hordás főváros, hogy hogyan és miként juthattok oda, arról az erre az alkalomra kialakított weblapon ([www.gamestar.hu/wowgamestar](http://www.gamestar.hu/wowgamestar)) tájékozódhattok, és a Guildtanács is itt fog székelni.

### VERSENYEK

**„Nyolcvan nap alatt Azeroth körül” verseny:** meglepően alacsony szintű karakterekkel meglepően messze lehet eljutni, ennek fogjuk élő (?) példáját hozni. A jelszó: 38 halál fél óra alatt csak a kezdet!

**Duelverseny** alacsony szintű karaktereknek, kizárólag a fun jegyében

**Powerleveling verseny:** ki tud minél hamarabb tizedik szintre eljutni?

**Killing the Beast:** öt fős csapatok jelentkezését várjuk, hogy egy verseny keretében pucolják ki egy démonimádó szekta szálláshelyét, és tegyék hidegre vezetőjüket (mármint a szektát). A játék időre megy, és vigyázat: elit ellenfelek!

... és még sok más meglepetés!

### RENDEZVÉNYEK

**Meglepő rendezvények:** rajtunk kívül természetesen a szerver saját lakossága is ott fog játszani körülöttünk, és mit sem fognak sejtteni a megérkezésünkről. Legalábbis kezdetben... Különböző vicces eseményekkel fogjuk felhívni a figyelmüket jelenlétünkre. Biztosan vicces lesz például, ha egyszer csak 300 kezd el zenére ugrálni az egyik város főterén... A szórakozás és a konstans 'wtf is diz sheit?!11!' üzenetek garantáltak.

**Egy ellenséges város elfoglalása** (Southshore esélyes, sok lúd disznót győz alapon, szintén csak szigorúan a fun jegyében)

**WoW film készítése:** sok más társunkhoz hasonlóan mi is szeretnénk egy élszereplős filmet forgatni a WoW világában, forgatókönyvírók, színészek, operatőrök jelentkezését várjuk! A témát a guildcseten fogjuk megbeszélni

**GameStar chat:** összegyűlünk egy hordás város egy szimpatikus pontján, és élőben lehet kérdezni a GameStar szerkesztőtől.

... és még sok más meglepetés!



Az egyes eseményekről, a nyereményekről (!) azok szabályairól a guildmessage-ben és a weblapon ([www.gamestar.hu/wowgamestar](http://www.gamestar.hu/wowgamestar)) tájékozódhattok.

**Gyere, mi már ott várunk Rád!**



# PC DVD ROM

KILL SWITCH



**PREY**  
Megékeztett végre a több, mint tíz éve készülő FPS demója!



**DIGITAL REALITY LÁTÓGATÁS**  
Megnéztük a Digital Reality két, fejlesztés alatt álló projektjét.

## Teljes DVD-tartalom

## GameStar

2006. JÚLIUS

**Demók**  
Sahara  
Half-Life 2: Episode Two  
Dark Messiah of Might & Magic  
Dawn of War - Dark Crusade  
Sensible Soccer 2006

**GSTV**  
Caesar IV  
Call of Juarez  
Company of Heroes  
Dawn of War - Dark Crusade  
Digital Reality látogatás  
Disciples III  
El Matador  
Glory of the Roman Empire  
GTT Racing  
Half-Life 2: Episode One  
Half-Life történelem  
Pirates of the Caribbean Online  
Prey  
S.T.A.L.K.E.R.  
Sensible Soccer 2006 Settlers 2  
Titan Quest

Bet on Soldier: Blood of Sahara  
Half-Life 2: Episode Two  
Dark Messiah of Might & Magic  
Dawn of War - Dark Crusade  
Hero Online  
Maelstrom  
NFS: Carbon  
NHL 07

**Képgaléria**  
Alone in the Dark: Near Death Investigation  
Call of Juarez  
Cars  
Crysis  
Darkstar One  
Enemy Territory: Quake Wars  
Titan Quest  
Glory of the Roman Empire  
Just Cause  
NFS: Carbon  
Neverwinter Nights 2  
Prey  
Test Drive Unlimited  
The Guild 2

**Mozi**  
Accepted  
Ghost Rider  
Pulse  
Ratatouille  
The Namesake  
The Night Listener  
The Widener Man

**DVD ajánló**  
Csak a szex  
Fizikai játék  
Sky Kapitány és a holtan világa  
Az idős  
Ki a faszagyerek?  
A.I. - Mesterséges értelem

**Exkluzív cikkek**  
Logitech Headphone Poseidon  
The Witherer  
Gods and Heroes: Rome Rising  
Mi lesz veled Playstation? Field Ops  
War Front: Turning Point  
Cryostasis interjú  
Prey

**Wallpaper**  
Age of Conan  
Assassin's Creed  
Bionicle Heroes  
Guild Wars  
Heroes of Annihilated Juiced  
Eliminator  
MotoGP 06  
Rise of Legends  
Rule of Rose  
The Witherer  
Titan Quest  
Warhammer Online

**Honosítások**  
Battlefield 2 Euro Force  
Desperados 2  
kill.switch  
Monkey Island 3

**Javítások**  
Elder Scrolls IV: Oblivion  
Hitman: Blood Money  
Rise&Fall: Civilization at War  
The Longest Journey  
TOCA Race Driver 3

**Játék kiadványok**  
Elder Scrolls IV: Oblivion  
Half-Life 2  
Unreal Tournament 2004  
World of Warcraft

GS0607

16+

www.pegi.info

namco

PC ZONE

LSP



# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENIK  
AUGUSZTUS  
11-ÉN!

**GameStar**

Európa legolvasottabb gamer magazinja



Hogy az ördögök szoktak-e sírni, azt nem tudjuk, mindenesetre a Devil May Cry sorozatnak a harmadik epizódját kellett megjelenjen. Mivel echte konzolok átiról van szó, már előre tartunk tőle, hogy vacak lesz az irányítás, de hát ki tudja, hátha vannak még csodák. (Illetve PC-n is létezik már gamepad nevű csoda...)

## DEVIL MAY CRY 3



Újabb második világháborús stratégia kerül majd terítékre jövő hónap Faces of War címmel. A játék érdekessége, hogy egy teljes hadsereg helyett egy kisebb kommandós csapatot irányítunk, miközben a harci szituációk között ismét a híres normandiai partraszállás szerepel majd, és Franciaország több városában is harcolhatunk.



American McGee hosszú hallgatás után újabb sajátos hangulatú és stílusú játékkal szeretné meglepni nagyerdeműt. Egyfajta cinikus hangvételű akciójátékkal van dolgunk, amelynek főszereplője egy hajléktalan, aki ahelyett, hogy békés Fedél nélkül árulással töltené napjait, kénytelen szembeállni a Los Angeleszt meg-rázó legrémesebb tragédiákkal.



Johnny Depp Jack Sparrow kapitány szinkronhangja ebben a kis hack'n'slash akciójátékban, amely a Pirates of the Caribbean filmek világában játszódik, ugyanazok főszereplői is, ám konkrétan egyik filmet sem dolgozza fel. Vívás, romantika, platform akció: kíváncsiak vagyunk, vajon milyen lesz a vég-eredmény...

### Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

### Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu  
Fülep Viktor (ender) Újdonságok – ender@gamestar.hu  
Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu  
Mezei Károly (ZeroCool) Mélyvíz – zerocool@gamestar.hu  
Virágh Márton (mazur) Tippek, hírek – mazur@gamestar.hu

### Munkatárs(a)k:

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu  
Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu  
Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu  
Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu  
Hadházi Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu  
Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecsce@sn.hu  
Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu  
† Szeri István – Fetwork (GS TV)  
Széchenyi János – Sz. JVC (játékteszt) – sjvc@freemail.hu  
Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu  
Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu  
Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

### DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

### Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

### Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvi Tamás – szexicokolade@mailbox.hu  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

### Kiadja: az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Internet: idg.hu

### Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Lapreferens: Polgár Endre – epolgar@idg.hu

Telefon: 577-4307, fax: 266-4274

Hirdetési vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu

Telefon: 577-4310, fax: 266-4274

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

Rendezvényszervező: Zaj Lehel – lzaj@idg.hu

**Jogi közlemények:** Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar terítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, terítésmentesen kicseréljük őket.

**Terjesztés:** A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számitástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdetéskészítőkénél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80-444-444; hirdelo@postaposta.hu.), Budapestben a Hírlap-ügyszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyáival rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DUPLA DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft

GameStar DVD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,

1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DUPLA DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

## TELJES JÁTÉK: WALLACE & GROMIT: PROJECT ZOO

Szerkesztőségünkben sokan vannak (Malachit, Gyu és mazur mindenképp) akik lelkes rajongói a Wallace & Gromit sorozatnak. Néhány hónapja mozikba került legutóbbi filmjük apropóján sikerült megállapodnunk kiadójukkal, így következik teljes játékunk a Project Zoo lesz. Érdemes megbecsülni, mert PC-n nagyon ritka az igazán jó platformjáték (a GameStarban eddig még nem is volt efféle teljes játék) ez ráadásul a műfaj gyöngyszeme: remekül vegyített akció, ügyességi és logikai részek, ötletes és változatos helyszínek és persze a két karakter által garantált, fiatalabbak és idősebbek által egyaránt élvezhető „elvetemült” humor. Az enyhén beteg sztori szerint Feathers, az ördögi pingvin az állatkert összes állatkölykét bebörtönözte, és ki más indulhatna felmentésükre, mint Wallace és Gromit. A játék túlnyomó részében a csapat lelkét, Gromitot irányítjuk, miközben Wallace különféle elborult tállományokat (zabkása puská és banánvető...<sohaj>) tákol össze nekünk, illetve hasznos és kevésbé hasznos tanácsokkal segít. Kihagyhatatlan!

